

AÑO XIII - TERCERA ÉPOCA - Número 31
INCLUYE CD-ROM
595 PTAS
MICRO manía
Sólo para adictos
HOBBY PRESS
PATAS ARRIBA
The Pandora Directive
El caso más alucinante de Tex Murphy
MEGAJUEGO
Generations
Todo aventura, todo Star Trek
8 426239 020312 00031
¡¡Gran Exclusiva!!
Así es el juego más esperado del año
BLADE RUNNER
Descubrimos el gran secreto de Westwood

S u m a



Año XIII - Tercera época - Número 31 - Agosto 1997

22 INFORME ESPECIAL
BLADE RUNNER

La bomba ha estallado y Micromanía os adelanta en rigurosa exclusiva lo que se está cociendo en el horno de Westwood, con uno de los juegos más importantes de todo el año. «Blade Runner» se prepara para asaltar nuestros ordenadores. Todo contado de primera mano por sus creadores.









48 MEGAJUEGO
STAR TREK, GENERATIONS

El juego que mejor ha sabido recoger toda la esencia de Star Trek es de Microprose. Eso, ya es una garantía de calidad pero, además, es un gran juego. Es un megajuego, con todas las de la ley. Que los "trekkies" vayan calentando los joysticks, porque este mes va dedicado a ellos.



Bienvenidos a Agosto. Bienvenidos al mes de vacaciones por antonomasia. La época dorada en que los problemas diarios pasan a un segundo plano, y los urbanitas invaden playa y montaña, según los gustos.

No es ésta, sin embargo, una época en que los que hacemos Micromanía nos tumbemos al sol, olvidándonos de nuestras obligaciones para con todos vosotros. Ni mucho menos. Y la mejor prueba la podéis encontrar en la espectacular portada de este mes, con una exclusiva total sobre uno de los juegos más impactantes, explosivos e importantes de todo el año, si no el más. «Blade Runner», el proyecto ultrasecreto de Westwood Studios, adaptación fiel de la película del mismo título, se desvela en primicia absoluta para los lectores de Micromanía, durante el mes que más tiempo hay para disfrutar de un reportaje como éste. Prestad atención y seguid este título, porque va a ser algo revolucionario.

No, no nos tomamos ni un pequeño descanso para poder informar de los acontecimientos más relevantes del verano. Y ahí va otro ejemplo, con el suplemento especial sobre el pasado E3, en el que os ofrecemos todo lo que hay que saber sobre los lanzamientos más importantes que nos esperan tras las vacaciones. Todas las compañías que son algo en el mundo de los videojuegos asistieron, a finales del pasado Junio, a la feria más importante del sector. Una cita a la que tampoco nosotros podíamos faltar. Tres días de intenso trabajo resumidos –creednos, muy resumidos– en 24 páginas repletas de novedades y noticias sobre lo más significativo del E3.

Tras este aluvión de novedades, y con todo el tiempo del mundo para la tarea, repasad detenidamente el resto de la revista porque encontraréis todas las secciones habituales, un montón de información sobre las novedades del mes, noticias, una completa solución de «The Pandora Directive», previews...

Bueno, hasta ahora, no hemos descansado mucho, pero creemos que nos merecemos al menos un pequeño tiempo de relax. Sólo hasta el mes que viene, eso sí, en el que nos volveremos a encontrar en nuestra habitual cita, y con muchas más sorpresas... Esperad, y veréis.



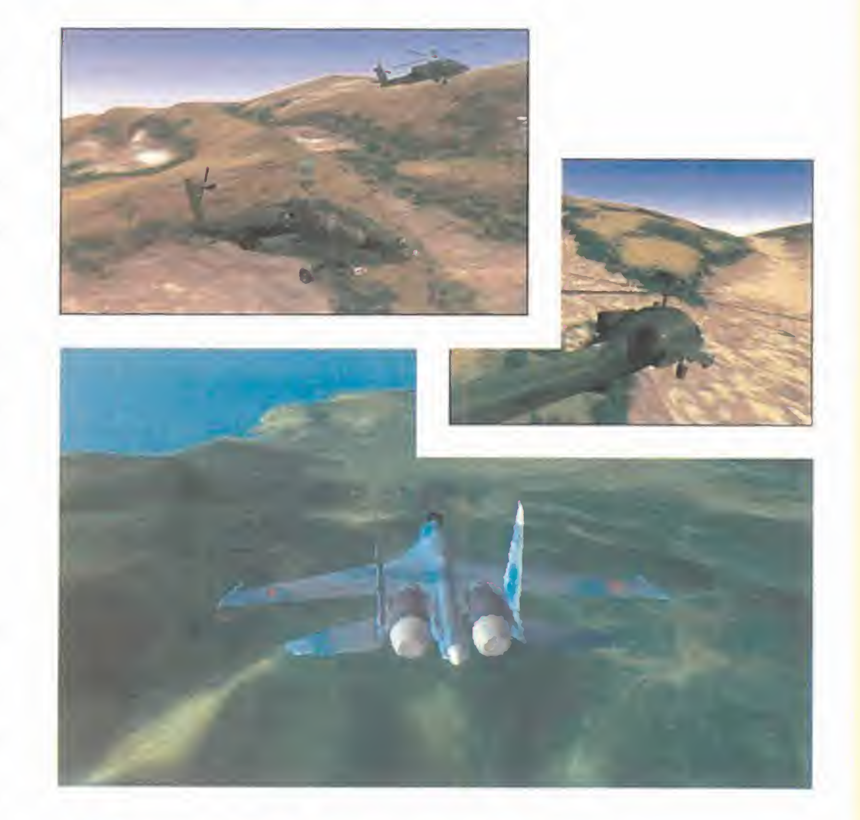
r i o 

595 ptas. (IVA incluido)



90 PATAS ARRIBA
THE PANDORA DIRECTIVE

Vuelve el detective virtual más famoso de todos los tiempos en una nueva aventura sin parangón, en la que historia, ciencia ficción y folklore de finales del siglo XX se mezclan en un explosivo combinado.
Desvelamos todos los misterios de uno de los títulos más complejos y difíciles que nunca haya lanzado Access, para así poder conseguir resolver el caso de la directiva Pandora, que seguro ha provocado algún que otro quebradero de cabeza.



104 ESCUELA DE PILOTOS
TODAS LAS NOVEDADES DE LOS PRÓXIMOS MESES

Un vistazo a algunos de los títulos más importantes del género que se están preparando para los meses venideros. Un recorrido por el interior de los nuevos proyectos de Jane, SSI, DID..., todos los ases de los cielos virtuales.

Edita
HOBBY PRESS, S.A.

Presidente
María Andrino
Consejero Delegado
José I. Gómez-Centurión
Subdirectores Generales
Domingo Gómez
Amalio Gómez

Director
Domingo Gómez
Directora Adjunta
Cristina M. Fernández

Director de Arte
Jesús Caldeiro
Diseño y Autoedición
Elena Jaramillo
Departamento de Filmación
Sergio Zazo
Luis Santiago

Redactor Jefe
Francisco Delgado
Redacción
Gonzalo Torralba
Juan José Vázquez
Carlos F. Mateos
Francisco Gutiérrez (Internacional)
Miguel Ángel Lucero (CD-ROM)
Alfonso Urgel (CD-ROM)

Secretaría de Redacción
Laura González

Directora Comercial
María C. Perera

Departamento de Publicidad
María José Olmedo

Coordinación de Producción
Lola Blanco

Departamento de Sistemas
Javier del Val

Fotografía
Pablo Abollado

Corresponsal
Derek de la Fuente (U.K.)
Colaboradores
Fernando Herrera
Carmelo Sánchez
Juan Antonio Pascual
Anselmo Trejo
Santiago Erice
Rafael Rueda
Guillermo de Cárcer
Enrique Bellón
Ventura y Nieto
David E. García

Redacción y Publicidad
C/ De los Ciruelos, nº 4
San Sebastián de los Reyes
28700 (Madrid)
Tel. 654 81 99 / Fax: 654 86 92

Imprime
Altamira
Ctra. Barcelona, Km.11,200
28022 Madrid
Tel. 747 33 33

Distribución y Suscripciones
HOBBY PRESS, S.A.
Tel 654 81 99.
S.S. de los Reyes. Madrid.

Transporte
Boyaca
Tel 747 88 00

Esta publicación es miembro de la Asociación de Revistas de Información.
MICROMANÍA no se hace necesariamente solidaria de las opiniones vertidas por sus colaboradores en los artículos firmados.

Depósito legal: M-15.436-1985

Esta Revista se imprime en Papel Ecológico Blanqueado sin cloro.

Circulación controlada por 



DEMOS

COMANCHE 3



Si queréis convertiros en unos auténticos maestros pilotando helicópteros de combate os ofrecemos la oportunidad de hacerlo en la demo jugable que os presentamos de «Comanche 3», donde podréis jugar en uno de los escenarios que componen la versión comercial del programa.

REQUERIMIENTOS MÍNIMOS:
Pentium 90, 16 MB de RAM, 50 MB en disco, CD-ROM 2X, SVGA y Tarjeta de Sonido.
REQUERIMIENTOS RECOMENDADOS:
Pentium 100 ó superior, 32 MB de RAM, 50 MB en disco, CD 8X, SVGA y Tarjeta de Sonido.
CONTOLES:
Vistas: F1 - F12
Armamento: Z - B
Disparo: Espacio
Arrancar: E
Potencia: 1 - 0
Movimiento: Cursores
INSTALACIÓN:
Desde el menú principal del CD seleccionad COMANCHE 3 y pulsad sobre EJECUTAR.
EJECUCIÓN:
Desde el directorio C3DEMO de vuestro disco duro teclead C3.

LITTLE BIG ADVENTURE 2



Os presentamos una demo jugable de la segunda parte de la fascinante aventura gráfica «Little Big Adventure».

REQUERIMIENTOS MÍNIMOS:
Pentium 75, 8 MB de RAM, 14 MB en disco, CD 2X, SVGA y Tarjeta de Sonido. DirectX 3.0 en Windows 95.
REQUERIMIENTOS RECOMENDADOS:
Pentium 100 ó superior, 16 MB de RAM, 14 MB en disco, CD 8X, SVGA y Tarjeta de Sonido. DirectX 3.0 en Windows 95.
CONTROLES:
Menú de acciones: Control
Acción: Espacio
Lanzar objeto: Alt
Movimiento: Cursores
Menú: ESC
INSTALACIÓN:
Desde el menú del CD seleccionad LITTLE BIG ADVENTURE 2 y pulsad sobre EJECUTAR.
EJECUCIÓN (WIN 95):
Desde el menú de INICIO de Windows seleccionad programas, depués LBA2 TWINSEN'S ODISSEY DEMO y pulsad sobre el icono LBA2 TWINSEN'S ODISSEY DEMO.
EJECUCIÓN (DOS):
Desde el directorio LBA2 de vuestro disco duro teclead LBA2.

DARK COLONY



Los hombrecitos grises, cabezones y con ojos rasgados han sido localizados en un planeta no muy remoto al otro lado de nuestra galaxia. Un armada de colonización ha sido enviada para reducir y someter a esta raza alienígena y poder tomar el poder del control central extraterrestre.
En la demo que os ofrecemos podréis jugar una de las misiones de la versión comercial de cada uno de los bandos.

REQUERIMIENTOS MÍNIMOS:
Pentium 60, 8 MB de RAM, DirectX 3.0, 60 MB en disco, CD 2X, SVGA y Tarjeta de Sonido.
REQUERIMIENTOS RECOMENDADOS:
Pentium 100 ó superior, 16 MB de RAM, DirectX 3.0, 60 MB en disco, CD-ROM 8X, SVGA y Tarjeta de Sonido.
CONTROLES: Ratón.
INSTALACIÓN (WIN 95):
Desde el menú del CD seleccionad DARK COLONY y pulsad sobre EJECUTAR.
EJECUCIÓN (WIN 95):
Desde el menú de INICIO de Windows seleccionad PROGRAMAS y pulsad sobre el icono DARK COLONY DEMO.

PACIFIC GENERAL



El engine creado por SSI para «Panzer Genral» vuelve a generar un nuevo juego de estrategia y combate. En esta ocasión la acción se desarrolla en aguas del Océano Pacífico durante la 2ª Guerra Mundial y podréis controlar todo tipo de unidades, sobre todo marítimas.
En la demo jugable podréis jugar en uno de los escenarios que componen la versión comercial.

REQUERIMIENTOS MÍNIMOS:
Pentium 90, 8 MB de RAM, Direct X 3.0, 20 MB de espacio en disco, CD-ROM 2X, SVGA y Tarjeta de Sonido.
REQUERIMIENTOS RECOMENDADOS:
Pentium 100 ó superior, 16 MB de RAM, DirectX 3.0, 20 MB de espacio en disco, CD-ROM 8X, SVGA y Tarjeta de Sonido.
CONTROLES: Ratón.
INSTALACIÓN (WIN 95):
Desde el menú principal del CD seleccionad PACIFIC GENERAL y pulsad sobre la opción EJECUTAR.
EJECUCIÓN (WIN 95):
Desde el menú de INICIO de Windows seleccionad PROGRAMAS y pulsad sobre el icono PACIFIC GENERAL DEMO.

MULTIMEDIA

SOLUCIÓN INTERACTIVA DE «HEROES OF MIGHT AND MAGIC 2»

Os desvelamos todos los trucos, personajes, tácticas y acciones que deberéis tener en cuenta a la hora de jugar a uno de los juegos de estrategia que cuenta con mayor número de adictos en el panorama del soft lúdico.
Nos estamos refiriendo a «Heroes of Might & Magic 2», un magnífico programa que pondrá a prueba vuestras facultades a la hora de administrar recursos y tropas hasta que controléis totalmente el reino.
Si no disponéis del juego, podréis encontrar una demo jugable del mismo en el apartado demos de este CD.
EJECUCIÓN: Desde el menú principal del CD seleccionad SOLUCION DE HEROES 2, y después pulsad sobre la opción EJECUTAR.





SERVICIO DE ATENCIÓN AL USUARIO

Para cualquier duda sobre el CD podéis poneros en contacto con nosotros, de lunes a viernes, de 9 a 2 y de 4 a 8 de la tarde, llamando al teléfono (91) 653 73 17. Os rogamos que, en la medida de lo posible, lo hagáis frente al ordenador, y con éste encendido.

HEROES OF MIGHT AND MAGIC 2



La lucha por el reino no parece tener fin, y en esta ocasión se os da la oportunidad de luchar en dos bandos diferentes en el nuevo programa de estrategia «Heroes of Might & Magic 2».

En la demo jugable que os ofrecemos de este sensacional programa podréis jugar un escenario completo de los que constituyen la versión comercial del mismo, pudiendo seleccionar el personaje con el que queréis jugar.

REQUERIMIENTOS MÍNIMOS: Procesador 486 DX2, 8 MB de RAM, DirectX 3.0, CD-ROM 2X, SVGA y Tarjeta de Sonido.
REQUERIMIENTOS RECOMENDADOS: Pentium 100 ó superior, 16 MB de RAM, DirectX 3.0, CD-ROM 8X, SVGA y Tarjeta de Sonido.
CONTROLES: Ratón
EJECUCIÓN (WIN 95): Desde el menú principal del CD seleccionad HEROES 2 y pulsad sobre la opción EJECUTAR.

PREVIEWS



AGENT ARMSTRONG

Bajo este sugerente nombre se encuentra uno de los arcades de plataformas más interesantes de la actualidad. Podréis controlar a un agente secreto que posee habilidades que tendréis que utilizar tanto buceando bajo el agua como pilotando diversos artefactos.

Os presentamos una preview del programa en la que podréis ver secuencias animadas del juego.

EJECUCIÓN: Desde el menú principal del CD seleccionad AGENT ARMSTRONG y pulsad sobre la opción EJECUTAR.

STAR TREK. GENERATIONS

Llega un nuevo juego basado en la famosa serie de TV «Star Trek». En esta ocasión los protagonistas son las nuevas generaciones y es una mezcla de aventura y arcade en el que controlaréis los diferentes personajes.

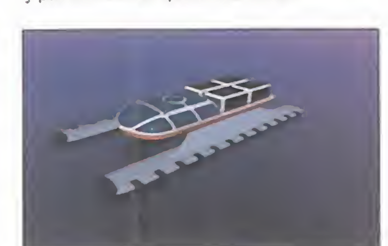
Os presentamos una preview en la que podréis ver secuencias cinemáticas y parte del juego.

EJECUCIÓN (WIN 95): Desde el menú principal del CD seleccionad STAR TREK GENERATIONS y pulsad sobre la opción EJECUTAR.

LA MÁSCARA DE LA ETERNIDAD

Trás el éxito alcanzado por todos su predecesores, Roberta Williams vuelve a la carga con una nueva entrega de la saga «King Quest», pero como podréis comprobar en el vídeo que os ofrecemos del "Making of...", no sólamente se trata de una aventura, sino que se le han incorporado algunas escenas de arcade y sobre todo se ha mejorado el entorno al ser totalmente en 3D.

EJECUCIÓN: Desde el menú principal del CD seleccionad LA MASCARA DE LA ETERNIDAD y pulsad sobre la opción EJECUTAR.



OUTPOST 2

La colonización del universo es uno de los grandes temas que siempre nos han fascinado. Ahora podréis colonizar nuevos planetas e intentar hacerlos lo más habitales posible con «Outpost 2», un simulador en el que tendréis que controlar factores tan diversos como la agricultura y por supuesto ejércitos.

EJECUCIÓN: Desde el menú principal del CD seleccionad OUTPOST 2 y pulsad sobre la opción EJECUTAR.

RED BARON 2

Durante la 1ª Guerra Mundial los pilotos eran algo más que combatientes; se consideraban a sí mismos caballeros del aire. Uno de los juegos que mejor han recreado esta época a sido «Red Baron», y ahora llega la segunda parte.

EJECUCIÓN: Desde el menú principal del CD seleccionad RED BARON 2 y pulsad sobre la opción EJECUTAR.

TRAILERS

THE LOST WORLD

Depués del éxito alcanzado por Steven Spielberg con «Jurassic Park», no ha podido resistir la tentación de dirigir la segunda entrega creada también por Michael Chrichton y que lleva por título «El Mundo Perdido», en la que Jeff Goldblum vuelve a encarnar al matemático Ian Malcom en su búsqueda de la isla en la que Ingen desarrollaba las crias de dinosaurios antes de llevarlas a la isla Nublar.

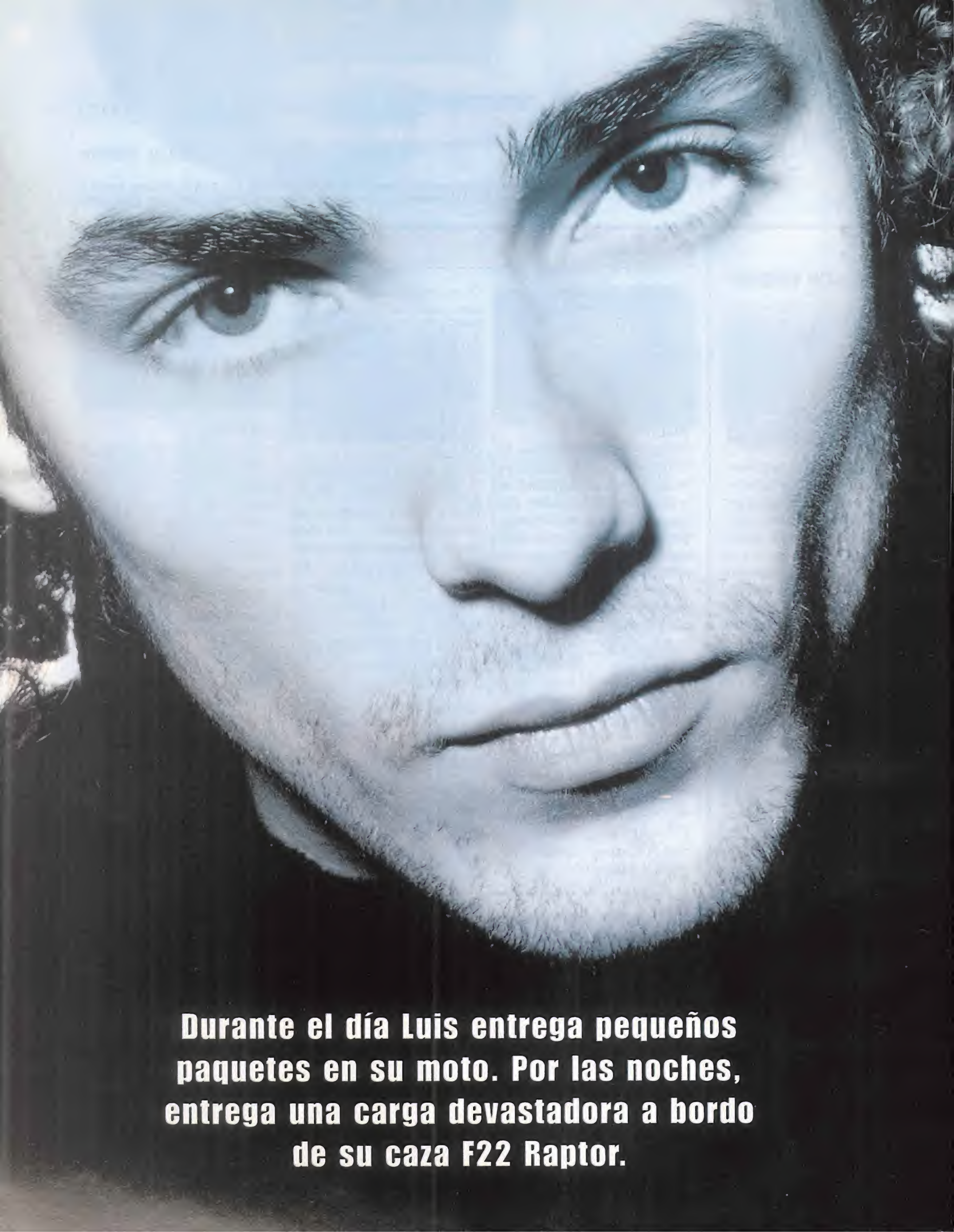
SPEED 2

De nuevo, la fantástica Sandra Bullock protagoniza una película con acción a raudales. Esta vez la velocidad llega a un barco de recreo en el que nuestra protagonista está tomando unas plácidas vacaciones. Pero un fanático terrorista ha llenado de cargas explosivas el barco. Después de estallar una de las bombas, el buque vaga sin control por el mar causando situaciones de lo más comprometidas.



LOST WORLD

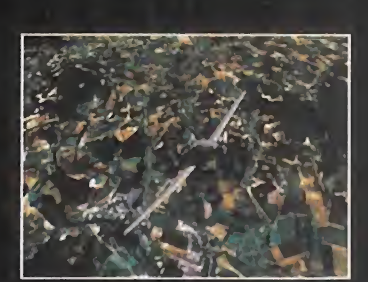
SPEED 2


Durante el día Luis entrega pequeños paquetes en su moto. Por las noches, entrega una carga devastadora a bordo de su caza F22 Raptor.



iF22: The F22 Raptor Simulator

Experimenta los extremos. El caza de combate más avanzado en el simulador definitivo para PC CD-ROM: iF22, The F22 Raptor Simulator. Desencadena el poder letal y el arsenal devastador del más avanzado caza de combate jamás construido. Haz pedazos el silencio de más de 500.000 kilómetros cuadrados de terreno en un mundo 3D de montañas, valles y peligros siempre presentes. Ningún otro simulador te proporcionará la misma sensación de realidad.

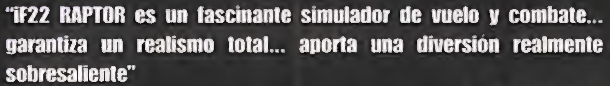


- Más de 500.000 Km^2 de terreno fotorrealista, renderizado de fotos reales tomadas vía satélite con datos de elevación reales.
- Sistema de campañas dinámico. Nunca jugarás 2 veces a la misma misión.
- Cabina de piloto real. Los mandos, controles e interruptores no son sólo gráficos. ¡Funcionan!



- Acción inmediata, misión única y juego de campaña completa.
- Enorme variedad de aviones y vehículos, todos ellos participando activamente en la guerra.
- Múltiples niveles de dificultad, tanto para novatos como para expertos.
- Soporta juego por modem y red.

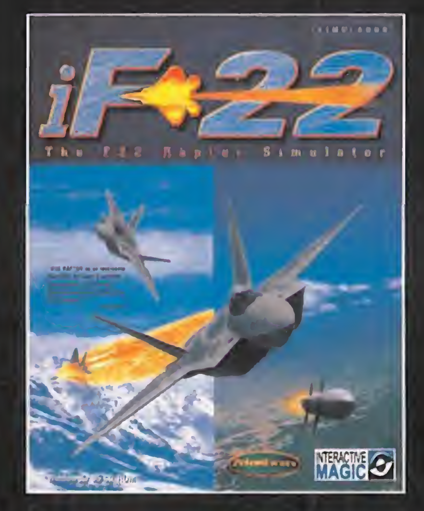




"iF22 RAPTOR es un fascinante simulador de vuelo y combate... garantiza un realismo total... aporta una diversión realmente sobresaliente"

—Micromania—







www.imagicgames.co.uk

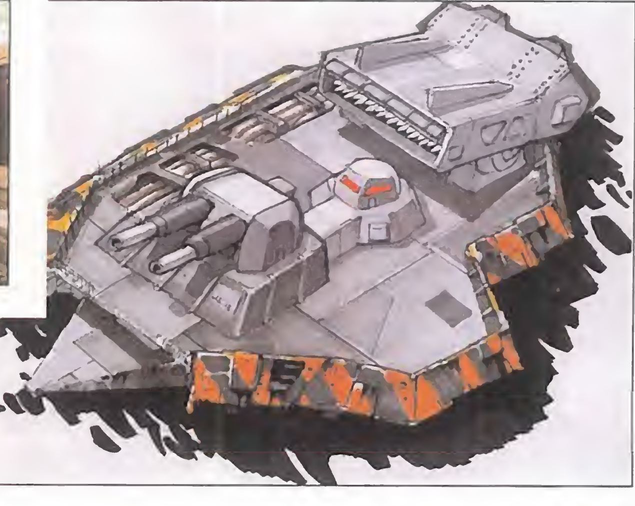


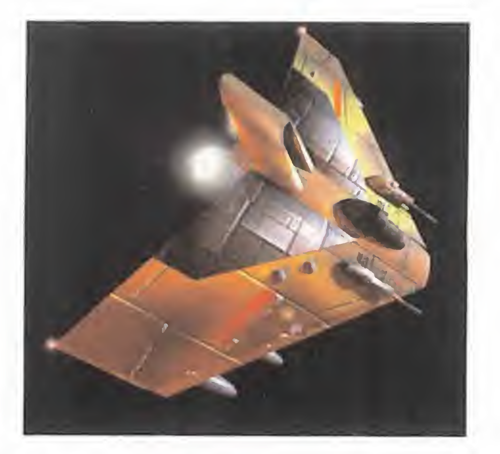
www.friendware-europe.com

Distribuye:
Friendware
C/ Rafael Calvo, 18
28010 Madrid
Tel. (91) 308 34 46
Fax (91) 308 52 97

Estrategia total











Tras el éxito arrollador de «Red Alert», multitud de compañías y equipos de desarrollo se han lanzado a la tarea de crear el juego de estrategia definitvo, que superase en todo lo posible a la obra de Westwood, asumiendo el papel de "rey" del género. Sin embargo, y por mucho que grandes sellos aseguren que es su nuevo título en preparación el que ganará esta loca carrera, pocos están tan cerca como «Total Annihilation».

Cavedog puede ser un nombre que no diga mucho al gran público. Pero si comentamos que es la compañía que fundó Ron Gilbert –«Maniac Mansion», «Monkey Island»– en Enero de 1.996, tras abandonar LucasArts, ya nos centraremos un poco más sobre quién estamos hablando. Sin embargo, y pese a que lo más sencillo para Cavedog habría sido aprovechar la fama de su fundador y abordar el género de la aventura gráfica, ha sido la estrategia el terreno en el que se ha querido asentar esta joven compañía.

A comienzos del mes de Julio nos trasladamos hasta Londres para asistir a la presentación oficial, en las oficinas de GTi, de «Total Annihilation», con su diseñador y productor, Chris Taylor, como gran maestro de ceremonias.

"«Total Annihilation»", en palabras de Taylor, "es sencillamente el programa con que yo quería jugar cuando descubrí «Command & Conquer» y vi todo lo que le faltaba. Así que hemos cogido la idea base, y hemos añadido todo aquello que, para nosotros, necesita un juego de estrategia en tiempo real."

Los primeros resultados ofrecen un aspecto inmejorable, con mapas en los que es fácil apreciar la inclusión de alturas reales, unidades –más de 150 diferentes– de sencillo manejo que, sin embargo, son capaces de realizar muy distintas tareas basándose en un pequeño número de parámetros, que podemos modificar con una simple pulsación de ratón, etc. Las opciones multiusuario son también uno de los puntos fuertes de «Total Annihilation», y reflejan muy distintos objetivos, con un número determinado de jugadores en cada mapa concreto –nunca menor de cuatro, y hasta un total de dieciséis–.

En definitiva, un brillante futuro se abre para un título del que os ofreceremos información mucho más detallada en próximos números.







Directo del Arcade



Uno de los títulos más emblemáticos de los salones arcade en los últimos tiempos, obra de los estudios de Sega, en Japón, está acelerando para llegar dentro de poco a todos los PC del mundo. «Manx TT» es una esperada conversión, procedente de uno de los títulos de más calidad de recreativas, obra de Tetsuya Mizuguchi. Pero hay que hacer notar una curiosidad, no hay por qué tomarlo de otro modo, respecto a la versión PC de «Manx TT» y es que, contra todo pronóstico, será Psygnosis quién se encargue de su distribución en nuestro país, y en el resto de Europa, en lugar de la propia Sega, como sería lo más normal pensar. La razón nos es desconocida, pero ahí está el hecho. De todos modos, esto es algo que no pasa de mera anécdota ante la auténtica noticia que es el que el juego esté, prácticamente, a la vuelta de la esquina. En un primer vistazo parece que la calidad gráfica será realmente buena, aunque aún no se ha podido constatar nada sobre otros aspectos como jugabilidad y potencial de opciones extra como multiusuario, o disponibilidad de modos de juego.
Dentro de poco, el enigma de «Max TT» en PC quedará desvelado por completo.

GANADORES DEL CONCURSO SEGA PC

Relación de premiados con un juego en formato PC, elegido entre «Panzer Dragoon» y «Sonic & Knuckles Collection».

Abel Tamayo Pañeda. **Asturias**
Adrián Salmerón Simo. **Murcia**
Alejandro Frutos Martín. **Madrid**
A. Santamaría Huerta. **Barcelona**
Carlos Carulla Pereda. **Barcelona**
Carlos Cabañero Pérez. **Madrid**
Diego Pérez Molinero. **Madrid**
Eugenio Díaz Castro. **Asturias**
F. J. Martín Delgado. **Salamanca**
Génesis García Morilla. **Cádiz**
Ibon Gurrutxaga. **Guipúzcoa**
Javier Real Cepedo. **Madrid**
Javier Conde Iglesias. **La Coruña**
Jordi Mercade Soler. **Barcelona**
J. Luis López Sánchez. **Madrid**
J. Manuel Pavón. **Toledo**
Manuel Urbén Mateo. **Teruel**
Pablo Hervas Ortiz. **Cantabria**
Pedro Machado Sánchez. **Cádiz**
Pedro Alonso Román. **Madrid**
Raúl Ortega España. **Málaga**
Raúl Quintana Rguez. **Baleares**
Santi Glez. Chapresto. **Tarragona**
Sergio Pérez González. **León**
Sergio Jiménez Glez. **Málaga**

Licencias de oro

Si un juego consigue el éxito, raro es que, de un modo u otro, no acabe por aparecer en el mercado una segunda –o tercera, e incluso superiores– parte del mismo. Pero últimamente lo que se está poniendo de moda no es la secuela per sé, sino el liceciar una tecnología de probada eficacia, para desarrollar multitud de juegos que aprovechen las excelencias derivadas del uso de un engine 3D, por ejemplo, de un título que haya cosechado el éxito. Lo que ya resulta aún más raro es que esas licencias se produzcan cuando el título original aún no ha salido a la luz. Y eso es lo que está ocurriendo con «Unreal» y, en el caso que nos ocupa, «Wheel of Time», producción de Legend para PC que está siendo desarrollado con el engine creado por Epic Megagames.
«Wheel of Time», sin embargo, irá más allá de los que otros títulos, también en desarrollo, ofrecerán basados en este motor, que se está usando para producción de arcades 3D en perspectiva subjetiva. «Wheel of Time» es una compleja mezcla de aventura, acción y rol, en la que hechizos y puzzles se combinan con fases de arcade, para ofrecer así un producto realmente completo y satisfactorio. Algo más ideal para aquellos que necesitan algo más que disparar a todo lo que se mueva.



El gran secreto de Infogrames

Centrados en la producción de «V Rally» para PlayStation, parece que en Infogrames no tenían tiempo para mucho más. Sin embargo, numerosos títulos de nueva factura, como se pudo comprobar en el E3, están ya en preparación para plataformas como PC y N64. Pero lo que Infogrames se había tenido muy callado es que, precisamente para los últimos sistemas mencionados, existe otro nuevo desarrollo que con el nombre de «Space Circus», pretende redefinir, dentro de lo posible, el género de las plataformas 3D. Nintendo 64 en primer lugar, y PC poco después, verán aparecer este título del que se rumorea que puede llegar a superar a cualquier otro juego ya conocido –eso incluye, sí, a «Super Mario 64»–, disfrutando de unos añadidos extra de calidad, en la versión de PC, dado que explotará al máximo las tarjetas aceleradoras. Aún no hay fecha, siquiera aproximada, del lanzamiento de «Space Circus» al mercado, pero como aquí podéis comprobar, ya han empezado a circular las primeras y espectaculares imágenes del juego.





La bestia de la guerra

Los creadores de «Abuse» están metidos de lleno en un nuevo desarrollo en el que la acción vuelve a ser el ingrediente principal, aunque con un estilo muy diferente al frenético arcade mencionado. «Golgotha» es el nombre de este nuevo juego, en el que se nos traslada hasta el escenario de la Tercera Guerra Mundial, en el papel de un general norteamericano destinado en terrenos de Iraq –qué fijación la de los americanos con este país– que, a los mandos de una flota de vehículos pesados, se ve en la obligación de desentrañar las verdaderas razones que han llevado al estallido del conflicto.
«Golgotha» se desarrollará en un entorno 3D, en el que se está poniendo un especial énfasis en los gráficos. Tal es así que mientras el proyecto aún está en una fase muy temprana de producción, no se descarta que la versión final aparezca únicamente con soporte de tarjetas aceleradoras 3D. Lo único seguro de «Golgotha» es que, conociendo anteriores trabajos de Crack Dot Com, sea uno de esos juegos ideales para descargar adrenalina.



Flash

Del 25 al 28 de Septiembre se celebra en la Estació del Nord de Barcelona el MIV'97, feria en la que se presentarán las principales novedades en videojuegos, de cara a las próximas Navidades.

Flash

El salto al compatible



Crystal Dynamics –BMG– anuncia la salida en breve plazo de una versión de «Pandemonium» para PC, de la que se puede afirmar que contará con una calidad global similar, si no superior, a la de su homónimo de PlayStation, ya que utilizará, como opción, toda la potencia extra de que es capaz el hardware 3D para aceleración y corrección de gráficos. Aunque «Pandemonium» funcionará en cualquier Pentium medio, la verdad es que en opciones de tarjeta aceleradora, o bien mediante el uso de Direct3D, la calidad gráfica llega a límites altísimos, mejorando además la jugabilidad y diversión que es capaz de ofrecer.

GANADORES DEL CONCURSO DIABLO

Los siguientes nombres corresponden a los ganadores de una copia de «Diablo» en formato PC:

Alberto Oviedo Siveira. **Madrid**
Alejandro Fdez. Castaño. **Madrid**
Ángel Pérez Aragón. **Cádiz**
A. Alcaraz Pieters. **Alicante**
Dani Subirana Miquel. **Barcelona**
David Hernández Santos. **Cádiz**
David Lago San León. **Madrid**
Fco. Javier Mataix. **Castellón**
Israel Cotelo Cobelo. **La Coruña**
Javier Ortiz Lerín. **Córdoba**
J. Carrasco Berenguel. **Almería**
J. C. Illescas Navarro. **Málaga**
Juan Nardo González. **Madrid**
Juan C. Jiménez Martín. **Madrid**
Manuel Reyes Roda. **Huelva**
Miguel López Enríquez. **Ávila**
Pablo Dguez. Echávarri. **Navarra**
Raúl Ramos Mi.r **Zaragoza**
Samuel Rivera Gómez. **Madrid**
Santiago González. **Tarragona**

GANADORES DEL CONCURSO HISTORIA DE LOS VIDEOJUEGOS (JUNIO)

Ganadores de un lote de juegos de E.A. para formato PC, compuesto por: «Abuse», «Wing Commander III», «U.S. Navy Fighter», «Seal Team», «Michael Jordan in Flight», «Magic Carpet», «Space Hulk», «Fire Fight», «Storm» y «Fade To Black».

Antonio Fuentes Botella. **Alicante**
Eugenio Díaz Castro. **Asturias**
Francisco Valverde. **Murcia**
Guillermo Gallego. **Granada**
Javier Mato Eiroa. **La Coruña**
Josué Sole Martínez. **Barcelona**
J. Valverde Sánchez. **Castellón**
Juan C. Elejalde Delgado. **Álava**
Miguel Revilla Amado. **Barcelona**
P. Loureiro Lema. **La Coruña**

¡ Un realismo tan excepcional que te cortará la respiración !

Con la tarjeta **MAXI Gamer 3D fx** tus juegos adquieren una fluidez máxima, una velocidad vertiginosa y un realismo alucinante. Esta tarjeta aceleradora, de 4 MB de RAM, dopa tu tarjeta gráfica y transforma tu PC en una auténtica sala de arcade.

La tecnología 3D fx Interactive te aportará los últimos efectos 3D imprescindibles para tus juegos: niebla, transparencias, traslúcidos, morphing, composición y animación de texturas...

Y para sensaciones aún más fuertes,

*la tarjeta incluye **pod**, el juego futurista de Ubi Soft, con el que podrás disfrutar de hasta 60 imágenes por segundo.*

Con la MAXI Gamer 3D fx, ¡ descubrirás la carrera más emocionante que jamás hallas podido ver !

3D fx interactive

CHOIX DE LA RÉDACTION PCmag 05/97

GEN 4 ★★★★★★ 06/97

PC 18 07/97

07/97

MAXi Gamer 3D fx

34.900 Ptas
IVA INCLUIDO

Disponible en todas las tiendas

o por correo llamando al **902 17 18 19**.

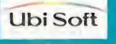
Lunes y Viernes de 10,30 a 20,00 H y sábados de 10,30 a 14,00 H.



Si deseas recibir más información sobre la tarjeta MAXI Gamer 3D fx rellena los siguientes datos y envíanoslos por correo o fax.

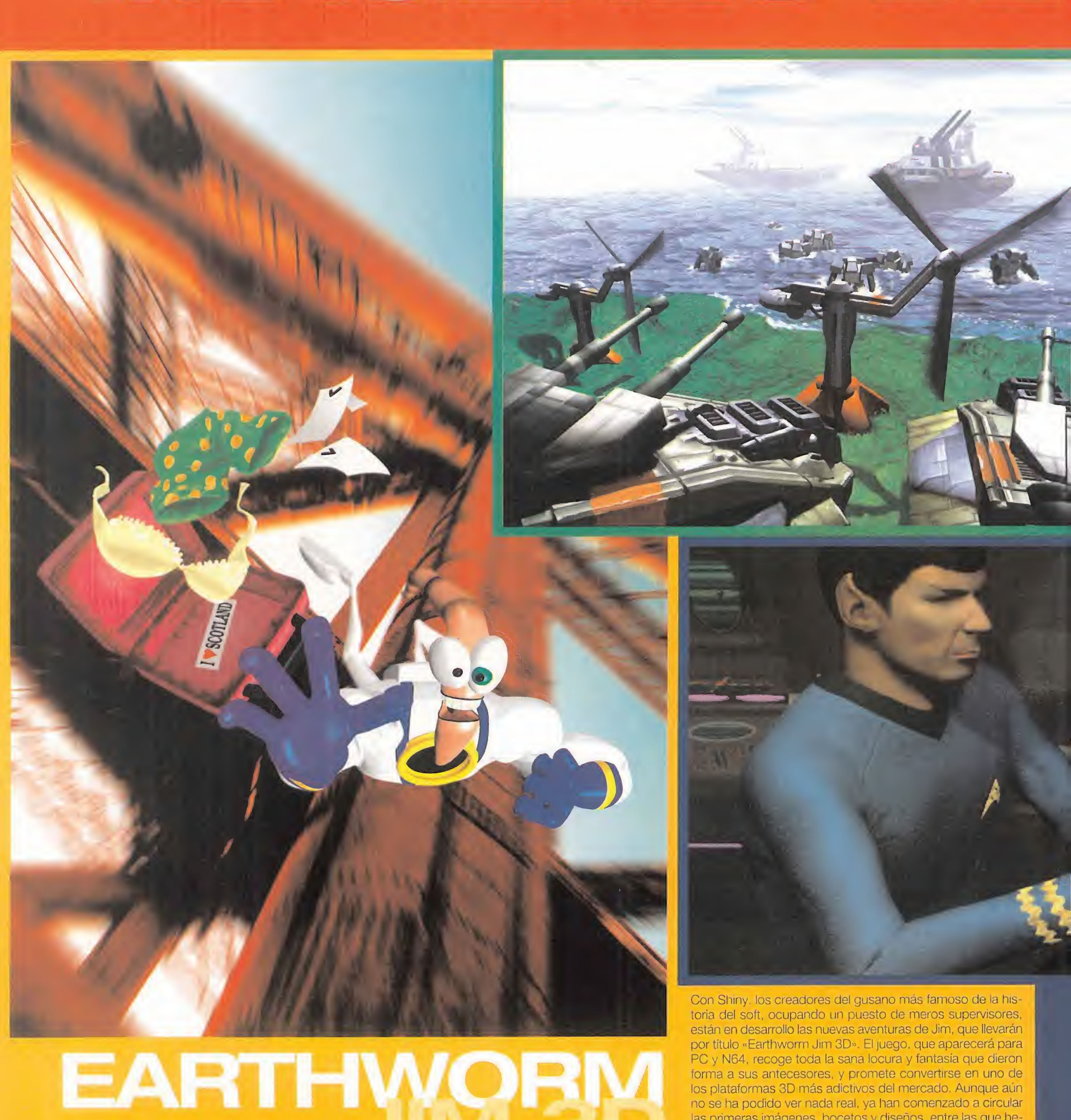
NOMBRE ____ APELLIDOS ____
EMPRESA ____
DIRECCIÓN ____
CP ____ CIUDAD ____ TEL ____







IMÁGENES DE



EARTHWORM JIM 3D

Con Shiny, los creadores del gusano más famoso de la historia del soft, ocupando un puesto de meros supervisores, están en desarrollo las nuevas aventuras de Jim, que llevarán por título «Earthworm Jim 3D». El juego, que aparecerá para PC y N64, recoge toda la sana locura y fantasía que dieron forma a sus antecesores, y promete convertirse en uno de los plataformas 3D más adictivos del mercado. Aunque aún no se ha podido ver nada real, ya han comenzado a circular las primeras imágenes, bocetos y diseños, entre las que hemos seleccionado una en la que aparece uno de nuestros personajes favoritos, en una situación que se le da muy bien.

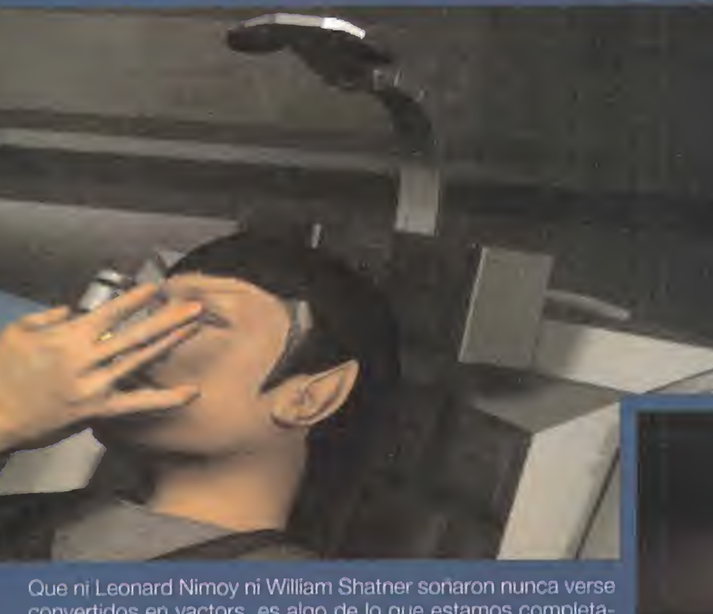
TOTAL ANNIHILATION



Ni «Dark Reign», ni «Conquest Earth», ni «Sid Meier's Gettysburg!», ni muchos otros de los grandes títulos de estrategia que se preparan para los próximos meses, se imaginaron jamás que GTi, por obra y gracia de Cavedog Entertainment, la nueva compañía de Ron Gilbert («Monkey Island», «Maniac Mansion»...) sería capaz de lanzarles un reto como el de «Total Annihilation». El juego es uno de los conceptos mejor desarrollados en el género de la estrategia, y ofrece algunas características pocas veces vistas, como la elevación real de terreno en muy diferentes alturas, incluyendo también fondos de zonas marinas. ¿Estamos ante el mejor programa de estrategia de los próximos meses? Si nadie lo remedia, no estamos seguros de que no sea así.

STAR TREK
SECRET OF VULCAN FURY





Que ni Leonard Nimoy ni William Shatner soñaron nunca verse convertidos en vactors, es algo de lo que estamos completamente seguros, pero así es, y así aparecerán en el nuevo juego de Interplay basado en Star Trek, «Secret of Vulcan Fury». A medio camino entre la aventura, la simulación, la estrategia y el combate espacial, la nueva producción de Interplay para el próximo invierno –aunque se rumorea que podría retrasarse hasta la primavera del 98– promete ser toda una gozada para los "trekkies" de medio mundo, y ofrecerá algunas secuencias cinemáticas tan espectaculares como de las que han salido las imágenes que aquí os mostramos.

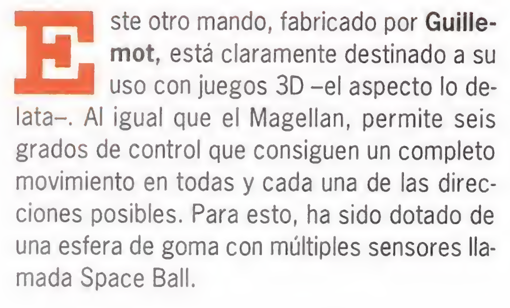
Por Juan José Vázquez

MUÉVETE SIN PROBLEMAS POR LA TERCERA DIMENSIÓN

Poco tiempo después del lanzamiento de su nueva tecnología de joysticks y pads digitales, **Logitech** la ha aplicado para el desarrollo de su nuevo mando: el **Cyberman 2**. El campo al que va destinado es, como bien os habréis imaginado, al de los juegos en tres dimensiones.
Con la mano izquierda tomaremos el control de sus 8 botones totalmente programables, y con la derecha el de su principal componente: el controlador multidireccional. Se trata de una superficie redondeada que podremos mover en todas las direcciones, así como girar, presionar, etc. Gracias a esto podremos controlar un total de seis grados de libertad, o lo que ellos llaman 6DOF –Six Degrees Of Freedom–. Dichas características lo hacen ideal para el mismo tipo de juegos que el Spaceorb, pero puede no resultar adecuado para otro tipo de juegos, en los que un joystick o pad convencional pueden ofrecer un mejor resultado. Para funcionar correctamente debe usarse con juegos de Windows 95 –Direct Input– o con juegos de DOS bajo una ventana del primero.

El uso principal al que va destinado el **Magellan** es el de manipulación de objetos 3D. Varios años de trabajo para las más importantes agencias espaciales han tenido parte de culpa del desarrollo de este periférico. Para que os hagáis una idea, su predecesor, el DLR, fue usado para controlar el movimiento de avanzados robots. En este nuevo producto de **Logitech** se unifican características de ratones convencionales con las de controladores de objetos 3D, proporcionando seis grados de libertad simultáneos. Rotar, acercar, alejar y moverse libremente por el espacio 3D son acciones realizables con una sola mano y gran sencillez de manejo. Su conexión se realiza a través del puerto serie y va especialmente enfocado a los siguientes sectores: diseño asistido por ordenador –CAD–, animaciones o simulaciones 3D –por ejemplo, robótica o ingeniería mecánica–, arquitectura, biología y química –modelado molecular–, videojuegos... Incluso puede ser usado junto a otro ratón convencional con la ventaja de poder usar el primero con el objeto 3D y el segundo con el menú de herramientas. Sin duda, una buena elección para algunos sectores.





Este otro mando, fabricado por **Guillemot**, está claramente destinado a su uso con juegos 3D –el aspecto lo delata–. Al igual que el Magellan, permite seis grados de control que consiguen un completo movimiento en todas y cada una de las direcciones posibles. Para esto, ha sido dotado de una esfera de goma con múltiples sensores llamada Space Ball.

Con el **Spaceorb 360**, ese es su nombre, el control se vuelve mucho más intuitivo, aunque también es necesario un riguroso tiempo de acoplamiento para poder explotar al límite sus posibilidades.
En juegos como «Quake» o «Duke Nukem 3D», por ejemplo, podremos mirar arriba o abajo, girar la cabeza y andar lateralmente con tan solo un giro de muñeca.

Se conecta, como suele ser habitual, al puerto serie e incluye software para DOS y Windows 95. Los juegos diseñados para el primero necesitarán un driver especial, pero se han incluido los de los títulos más conocidos y han creado una página Web donde se podrán adquirir los de futuro lanzamiento. Si el teclado no se lleva muy bien con vosotros, ésta puede ser una fenomenal solución.

ROMPE LA BARRERA DEL SONIDO

Desde que los PCs iniciaron su vida, mucho ha cambiado su aspecto. Cosas que entonces eran inexistentes se vuelven hoy casi imprescindibles. Una de estas cosas son los accesorios multimedia –altavoces, micrófonos, cascos, etc.–, y **Labtec**, especialista en este campo, ha puesto en el mercado una de las gamas de estos complementos más variadas que hemos tenido la oportunidad de ver. En ella podremos encontrarlos de todos los tamaños y características imaginables, para que todo el mundo encuentre aquello que se adapte perfectamente a sus necesidades. Entre sus variados productos, destacan el **Subwoofer LCS-2048** y el kit para juegos por Internet. El primero es compatible con cualquier par de altavoces amplificados y posee una potencia de salida de 14 watts. El segundo está especialmente diseñado para usarse en juegos multijugador donde se pueda transmitir voz entre los participantes, aunque también puede ser usado en el entorno de trabajo para escuchar y mandar sonidos al ordenador –con programas de reconocimiento de voz, por ejemplo–. Se compone de unos cascos y un micrófono completamente funcionales que permiten liberar las manos por completo. En su amplio catálogo también se incluyen micrófonos, otros tipos de auriculares o altavoces y dispositivos de sonido 3D. En definitiva, soluciones para todos.





LOS PIES AL PODER

Aunque a estas alturas parezca complicado, aún hacen aparición en el mercado dispositivos capaces de sorprendernos por su originalidad. Este es el caso del **NoHands Mouse**, un ¿ratón? manejado exclusivamente con los pies –con uno el cursor y con otro el click–. Entre sus ventajas habría que destacar dos principalmente: la primera es la de no ocupar espacio sobre la mesa, que tan llena de papeles suele estar, la segunda es la de liberar de trabajo a las manos con la consecuente dedicación exclusiva al teclado. Uno de los principales campos que pueden adaptarse de inmediato a este nuevo periférico es la navegación por Internet. Con este nuevo periférico será posible elegir la postura más adecuada ya que no necesitaremos inclinarnos hacia el monitor para seleccionar cualquier opción. La pregunta del millón es: ¿se trata de una alternativa seria o un alarde imaginativo? La solución está en vosotros mismos...

CADA VEZ MÁS CERCA DE LA REALIDAD

Hasta ahora han sido los juegos los que han reaccionado a los movimientos de nuestros joysticks, pero las cosas están cambiando y dentro de poco también serán los mandos los que reaccionen a sucesos ocurridos en el juego. Esto redundará en una sensación hasta ahora no conocida en el mundo de los videojuegos. Podremos ver y sentir cómo un joystick vibra cuando suceda una explosión o cómo un volante opone resistencia en una cerrada curva. Los dos primeros en incluir algunas de estas características han sido el **Force FX** de **CH Products** y el **MotorSports GT** de **ThrustMaster**. Ambos incorporan la tecnología I-FORCE, que pronto será adoptada por la mayoría de compañías productoras de este tipo de hardware y que será soportada por la versión 5.0 del DirectX. Esto significa que en pocos años este tipo de periféricos se convertirán en todo un estándar del videojuego. El Force FX, al ser el primero de la avanzadilla, aún tiene ciertas limitaciones entre las que destaca el soporte de un solo efecto simultáneo, pero CH Products ya está trabajando en una versión más avanzada del mismo. Aún así la sensación es completamente novedosa y mucho más gratificante que la de un joystick normal.

El MotorSports GT está basado en el aspecto de uno de los volantes –y pedales– más conocidos: el Formula T2. Pero las diferencias son obvias; derrapes, pérdidas de adherencia, accidentes y peligrosas curvas ya no serán lo mismo.

Las noticias ya comentan incluso la posibilidad de usar esta nueva tecnología en bates de béisbol o palos de golf; verlo para creerlo.





Micromanía se reserva el derecho de publicar las cartas que se reciban en esta sección, así como de resumirlas o extractarlas cuando lo considere oportuno. No se devolverán los originales no solicitados, ni se facilitará información postal o telefónica sobre los mismos.

ACTUALIZACIÓN DE DRIVERS

Desde hace cierto tiempo cada vez son más numerosos los juegos que necesitan Windows 95 para funcionar y la gran mayoría exigen la librería DirectX. Tengo instalado el DirectX3, pero parece ser que no es compatible con mi tarjeta de sonido –OPTI 931– ni con mi tarjeta gráfica, así que no puedo disfrutar de ninguno de estos juegos.
Mi pregunta es si se pueden hacer compatibles estas tarjetas de alguna forma con DirectX –desconozco si la empresa OPTI pone a disposición del usuario los drivers necesarios en Internet– o, por el contrario, mi única solución será renovar mi hardware.

José Manuel Fernández. Palencia.

RESPUESTA: *Actualizar tu hardware es una solución tan cara como innecesaria. Como bien has dicho, la mejor, y más barata, de las maneras de conseguir dichos drivers es a través de Internet. Ésta es la dirección a la que tendrás que dirigirte y allí seguro que los encuentras:*
www.windows95.com/drivers

ACELERACIÓN DE POLÍGONOS

He leído en varias revistas, reportajes sobre la Monster 3D y aún me quedan unas cuantas dudas antes de lanzarme a comprarla. La tarjeta funciona inseparablemente con la antigua tarjeta que tengamos, pero si tenemos una tarjeta como la mía, que no es muy buena, ¿entonces no tendrá aceleración 3D ni mejorará los gráficos? Estoy pensando en comprarme una Matrox Millenium, ¿con esta tarjeta irá mucho mejor la Monster 3D? ¿Esta tarjeta será compatible con la versión del «Quake» Gl-Quake?

A. Prófumo. E-mail.

RESPUESTA: *Tu tarjeta VGA sólamente afectará de manera relativa el funcionamiento de la Monster 3D, ya que mientras que tu VGA se encarga de una serie de parámetros, la Monster 3D hará la propio con otros, como la aceleración poligonal y la corrección gráfica.*
En lo referente a Gl-Quake, no sólo funciona, sino que desde aquí te recomendamos encarecidamente que juegues con él si quieres saber lo que es bueno.

NOVEDADES DE CRYO

¿Cuándo saldrán a la venta los juegos de Cryo «Atlantis. The Lost Tales» y «UBIK» en España? ¿Se traducirán y doblarán a nuestro idioma? ¿Por quién serán distribuidos? y, a ser posible ¿Cuál será su precio aproximado?

Alberto Aso. Zaragoza.

RESPUESTA:: *«UBIK» será puesto a la venta en nuestro país en el mes de octubre, mientras que «Atlantis. The Lost Tales» se cree que hará lo propio en el mes de septiembre, aunque todo depende de lo que tarde en ser traducido al castellano, tarea harto complicada, debido a las características del juego.*
Friendware será la empresa distribuidora encargada de traer ese par de títulos a España y, los precios aún no están disponibles.

DERECHOS DE EXCLUSIVIDAD

He leído en Internet que Sony tiene la intención de guardarse los derechos exclusivos de la segunda parte de «Tomb Raider»,en su versión de PlayStation, ¿puede ser esto posible? ¿Sería la primera vez que alguien lleva a cabo una acción de este tipo? ¿Qué tiene «Tomb Raider» que no tenga otro juego?

Martín Saguer. Gerona.

RESPUESTA:: *Los asuntos de distribución de un juego en distintos formatos es algo que depende en la práctica de acuerdos puntuales. En España, por ejemplo, Proein distribuirá la versión de PlayStation, así como la de PC. Además, hemos tenido oportunidad de ver esta última en el E3, en Atlanta, y te podemos asegurar que es de quitar el sentido.*
Que «Tomb Raider» haya sido aclamado a lo largo y ancho del mundo informático ya quiere decir algo en favor del juego, pero si nos ceñimos a la cuestión técnica, sus gráficos y animaciones son de lo mejorcito del mercado actual, más que nada por la dificultad añadida de estar viendo al personaje protagonista en todo momento, lo que lo diferencia de los mil y un arcades tridimensionales disponibles. Seguir alabando a este producto nos llevaría mucho espacio que aquí no tenemos, y de todas formas, todo lo bueno de «Tomb Raider» puedes leerlo en el comentario de Micromanía que sobre él se hizo, como Megajuego del mes, en el número 23.

DUDAS SOBRE «POD»

Quiero saber dos cosas acerca de «Pod». La primera es que si ya ha sido puesta a la venta la versión mixta, que detecta el procesador automáticamente y, si no ha salido, ¿cuándo lo hará? Mi otra pregunta es la siguiente. Tengo una demo del mismo juego y ejecuto la versión sin Pentium MMX y sin tarjeta aceleradora de 3D y me funciona muy bien. ¿Me irá bién el juego completo?

Roberto Andradas. Madrid.

RESPUESTA: *El juego de «Pod», que ya está a la venta, incluye todas las modalidades de juego, con o sin MMX, y con o sin tarjetas aceleradoras.*
La versión normal del juego funcionará perfectamente en tu Pentium 133, al igual que pasaba con la demo, así que no tienes por qué preocuparte.

DUDAS DE LO MÁS VARIADO

¿Cuáles son las placas gráficas que llevan el chip 3Dfx? Creo que están la Monster 3D y otras dos. Tengo entendido que es el chip más potente, y después de ver «Pod» al máximo creo que es verdad, pero... ¿cuál es vuestra opinión al respecto? La versión de «Quake» con aceleradora 3D tiene que ser increíble, ¿no? Respecto a la consola PlayStation, he encontrado una dirección que hablan de una segunda consola de 64 bits totalmente compatible con la que tenemos la mayoría ¿es una trola o es cierto?

Esteban. E-mail.

RESPUESTA: *En efecto, una de las tarjetas es la Monster 3D. Después, están la Righteous 3D, que sólamente la puedes conseguir por importación directa, y por último la Maxi de Guillemot, aunque hay otras en desarrollo.*
A parte de lo importante que es la potencia del chip, también lo es lo difundido que esté y, en este caso, el 3Dfx es, hoy por hoy, el más utilizado en juegos.
La versión de «Quake» con tarjeta aceleradora es realmente impresionante, sí.
Lo de la consola de 64 bit de Sony es un proyecto que, según la compañía, por ahora no pasa de eso, aunque los rumores apuntan a otra dirección, pero la compatiblidad, aunque es algo que Sony ha podido plantear, aún está por ver.

Para participar en esta sección debéis enviar vuestras cartas a: **MICROMANÍA**. C/ de los Ciruelos,4 - San Sebastián de los Reyes 28700 Madrid.
No olvidéis indicar en el sobre la reseña **CARTAS AL DIRECTOR**. También podéis mandarnos un e-mail al siguiente buzón: **cartas.micromania@hobbypress.es**



Star Wars X-Wing vs. TIE Fighter

Simulación de combate estelar de un solo jugador y multijugador

Desafía al resto de la Galaxia en INTERNET
www.rebelhq.com

EDICIÓN LIMITADA
Versión Original con manuales en castellano.
CAMISETA DE REGALO

A LA VENTA EN EXCLUSIVA EN CENTROS El Corte Inglés

POR LAWRENCE HOLLAND

Exclusivamente WINDOWS 95

ERBE
c./ Méndez Álvaro, 57
28045 • Madrid
Tlf.- 506 42 00
Fax- 528 83 63

LucasArts
www.lucasarts.com

REDES

Internet

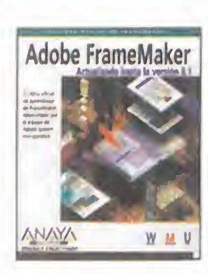


Para todos aquellos que se inicien en un determinado tema relativo al mundo de la informática, Anaya Multimedia ha creado la colección "Al día en una hora".
La obra que nos ocupa trata de iniciar a todo lector en el mundo tan apasionante que constituye Internet, acudiendo para ello a un lenguaje sencillo y divertido para que no se haga monótona su lectura, además de poner al día al lector en una breve lectura.
Una buena forma de empezar con Internet es leyendo esta obra de Anaya.

495 Ptas. **128 Págs.**
J. María Vega/Rafael Pérez
Anaya Multimedia
NIVEL "I"
★★★

UTILIDADES

Adobe FrameMaker. Actualizado v.5.1



Con la obra Adobe FrameMaker de la editorial Anaya, los lectores podrán llegar a dominar el programa de Adobe sin ningún esfuerzo, gracias a que es el libro oficial de FrameMaker.
Diseñado para todos los niveles, el libro cuenta con un gran número de ejemplos y gráficos ilustrativos de las tareas a realizar, además de contar con ejercicios prácticos para llegar a la autoenseñanza de una manera más rápida y eficaz.
Todo aquel que quiera aprender algo de este programa, o quiera aumentar sus conocimientos al respecto, no tiene más que hacerse con este sensacional libro.

3.995 Ptas. **384 Págs.**
Anaya Multimedia/Adobe Press
NIVEL "I"
★★★★

REDES

Internet empresarial

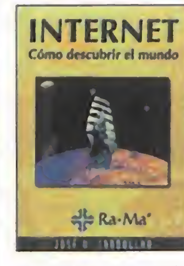


Dado el crecimiento tan importante que está teniendo Internet en los últimos tiempos, ha llegado a alcanzar a todos los niveles, incluso el empresarial, tema de la obra que nos ocupa.
En este libro los autores han pretendido dar respuesta a muchos de los interrogantes que se plantean dentro del grupo empresarial, y en el cual se desarrollan temas que van desde los principales servicios de Internet y sus aplicaciones, pasando por el diseño de documentos, la seguridad en la misma, hasta el mercado de capitales en Internet y los agentes inteligentes.
Una obra que debe estar al alcance de todo aquel que tenga que estar navegando por la Red de redes por necesidades profesionales.

2.950 Ptas. **315 Págs.**
Enrique Bonsón/Guillermo J, Sierra
Ra-Ma
NIVEL "I"
★★★

REDES

Internet. Cómo descubrir el mundo



Con la obra que nos ocupa lo que se trata es conseguir descubrir las distintas aplicaciones y servicios de los que dispone Internet, además de ofrecer las pautas para obtener el máximo rendimiento. A lo largo de 19 capítulos el lector podrá encontrar desde cómo funciona Internet, pasando por cómo acceder, los modem, Infovía, hasta particularidades de uso de la misma.
Con esta obra el lector se adentrará de lleno en el mundo de las comunicaciones a través de Internet.

3.950 Ptas. **506 Págs.**
José A. Carballar
Ra-Ma
NIVEL "I"
★★★

APLICACIONES

CorelDraw 7. Curso completo



La séptima edición de este tan potente programa de diseño gráfico cuenta con una gran obra para que todas las dudas planteadas por los usuarios del mismo no tengan problemas en la utilización del mismo.
Escrito con un lenguaje claro y directo, todo lector podrá aprender todo lo que necesita en la utilización de CorelDraw 7 para crear portadas, informes, curriculum y un largo etcétera, de una manera sencilla y práctica.
La obra cuenta con una gran cantidad de ejemplos y prácticas que hacen que llegar a dominar esta aplicación sea tarea sencilla.

4.500 Ptas. **596 Págs.**
Enrique Córdoba/Carmen González/Carmen Córdoba
Ra-Ma
NIVEL "I"
★★★

MULTIMEDIA

El guión multimedia



Todo lector que quiera conocer todos los aspectos de cómo elaborar guiones multimedia, sólo tendrá que hacerse con la estupenda obra de la editorial Anaya Multimedia que sacamos a colación en este comentario. En ella, el lector aprenderá a diseñar sus propias aplicaciones multimedia, coordinarlas, dirigirlas, realizar los esquemas gráficos para el desarrollo de las mismas, y un largo etcétera, que cuenta con cantidad de gráficos y figuras explicativas. Además, cuenta unas prácticas de cada capítulo para hacer que el aprendizaje sea llevado lo mejor posible.

2.995 Ptas. **416 Págs.**
Guillem Bou Bounzá
Anaya Multimedia
NIVEL "i"
★★★

DIVULGACIÓN

Estirándose frente a su ordenador o la mesa de trabajo



El autor de este libro pretende que todo aquel que pase demasiado tiempo frente al ordenador haga determinados ejercicios para que no llegue a tener ninguna lesión provocada por la postura frente al mismo.
En esta obra el lector podrá encontrar multitud de ejercicios prácticos para desarrollar en el puesto de trabajo con el fin de no cargar en exceso el cuerpo después de largas horas de trabajo.
Para todos aquellos que tengan que pasarse horas y horas sentado frente a un puesto de trabajo, este libro es el complemento ideal para no resentirse.

1.950 Ptas. **101 Págs.**
Bob Anderson
Integral
NIVEL "I"
★★★

LENGUAJES

La biblia de Java



El lenguaje Java es el más utilizado dentro de lo que supone la creación de páginas web, además de ser uno de los más potentes. En esta obra de Anaya Multimedia se trata de reunir todos los conceptos que se aúnan dentro de este peculiar lenguaje, de forma que sirva de referencia para cualquier tipo de consulta, además de estar cuidadosamente argumentado.
El libro cuenta con multitud de trucos para la construcción de proyectos en Java a gran escala, además de contar con un CD con importantes recursos. En definitiva, una buena manera de llegar a dominar Java.

5.795 Ptas. **815 Págs.**
Laurence Vanhelsuwé
Anaya Multimedia

NIVEL "I"
★★★★

Todos de vacaciones

Ha llegado agosto y todos –o casi todos– estamos de vacaciones, y por eso nuestra reunión mensual se produce en una calurosa playa o en la saludable montaña, cuando no en la piscina del barrio, que algo es algo. Parece ser que nuestra tercera página sigue de vacaciones, aunque –repito– sólo temporalmente, pues con toda seguridad el mes que viene nuestra sección recuperará terreno. Por ahora, esto es lo que hay.

RANKING DE BATALLAS

Parece mentira, pero Bullfrog empieza a dejarse notar en la lista con sus dos últimos lanzamientos estratégicos.

●Permanece ●Cambia posición ●Entrada

1.- C&C: Red Alert
2.- Warcraft II
3.- Command & Conquer
4.- Civilization II
5.- Syndicate Wars
6.- Dune II
7.- The Settlers II
8.- Z
9.- Heroes of Might & Magic II
10.- Theme Hospital

FORMA DE VOTACIÓN:* *Cada mes, tenéis cinco votos; podéis votar como máximo a cinco juegos y como mínimo a uno, y no podéis dar más de dos votos al mismo juego.

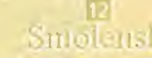
El acontecimiento más destacado en lo tocante a presentación de novedades ha sido la feria americana de juegos E3, de la que os ofrecemos puntuales noticias en esta misma Micromanía. En lo tocante a juegos de estrategia, el mercado está movidillo y abundante, aunque de todos los títulos ya habíamos dejado caer bastantes por aquí en los meses previos: «Deadlock 2» (Accolade), «Starcraft» (Blizzard), «Myth» (Bungie), «7th Legion» (Epic MegaGames), «Rebellion» (Lucasarts), etc. De lo que se dice novedades totales, lo mejor fue lo siguiente:

Bullfrog presentó lo que era un secreto a voces: «Populous: The Third Coming» –o Populous 3, como prefiráis–, que han realizado usando el engine modificado de «Magic Carpet» sobre la genial idea original del primer «Populous». Ahora nuestros seguidores serán casi reales, el mundo totalmente rotable, y nuestros poderes mucho más efectivos y efectistas. Esperemos que sea también mucho más divertido; lo que será difícil.

Firaxis enseñó lo que será su primer juego: «Sid Meier's Gettysburg!», con el que el autor de «Civilization» entra de lleno en el terreno de los wargames. Este es en tiempo real –como «Close Combat»–, se desarrolla en 30 escenarios distintos con batallas generadas aleatoriamente, está realizado en 3D con efectos en tiempo real y ocho niveles de zoom, y posibilidades multijugador. Si es de Sid, tiene que ser bueno.

3DO intentó sorprendernos con «Third Domain» –junto con «Uprising» y «Army Men», de los que ya os había hablado–, otro juego de estrategia 3D en tiempo real con unidades poligonales. Sus aportaciones sobre juegos similares serán de índole funcional: la IA de las unidades les permite aprender con el tiempo, la orografía 3D de los escenarios influirá en los combates, y los ejércitos se organizan por sí mismos.

De los demás, poco menos que los nombres, pues el tiempo se encargará de que los conozcáis mejor: «Admiral: Ancient Ships» (Megamedia), «Steel Panthers III: Brigade Command 1939-1999» (SSI), «Plague» (Eidos), «Chess»



(Empire Int.), «M.A.X. II» (Interplay), o «Tycho Rising» (Maxis), son los más representativos.

POSTALES DESDE EL FRENTE

La primera carta elegida de este mes es de Alberto Rodríguez, de Madrid, que pregunta si se pueden controlar los tanques alien en **«UFO: Enemy Unknown»**. Los poderes mentales con que puedes dotar a tus hombres sirven para controlar soldados alienígenas, pero no a cualquiera de ellos, y menos a un tanque; quizá lo consigas con un nivel muy elevado de poderes y con varios hombres; yo personalmente no lo he conseguido. En el mismo juego, el mejor truco para detectar bases alien es tener las tuyas colocadas estratégicamente sobre la Tierra de forma que, con tus radares, cubras la mayor parte del planeta, y lo que te quede sin cubrir, con patrullas esporádicas. Respecto al ataque a Cydonia, no lo podrás hacer hasta que no fabriques la nave alien de transporte más grande y sepas la localización del planeta alien, tras interrogar a un comandante alien que deberás capturar vivo.

La misión 5 de **«Red Alert»** es la que no le deja vivir a Joaquín Terrer Galera, de Barcelona. Primero esquiva a los perros con habilidad, después de estudiar los movimientos de las patrullas. Dirígete a la fábrica de armas –weapons factory– y mete al espía en un camión que le llevará hasta la prisión. Métete en ella y libera a Tanya, con la que deberás destruir todas las baterías SAM –SAM sites– antes de que un helicóptero venga a recogerla. Ahora todo lo que te queda es acabar con la base usando los refuerzos que te vienen por la parte superior, y contruyendo algunos tanques y lanzaderas de cohetes V2.

Nicasio Pérez Amorós, de Alicante, no pasa de la misión 13 de **«Z»** –que ya está bien– y pide trucos como buen desesperado. Reitero la afirmación de que no existen trucos para «Z» y apelo a la caridad de otros estrategas para sacar del apuro a Nicasio.

Y para terminar con las cartas, nos vamos a Canarias, no de vacaciones –¡que más quisiéramos!–, sino a saludar a Jesús Ulises Rodríguez, que pide las claves de las fases de **«Offensive»**, por lo menos a partir de la 10. ¿Alguién le ayuda?

COMUNICADOS ELECTRÓNICOS

Extenso mail el de nuestro amigo Manolo (andger@arrakis.es), pues nos envía las soluciones para los niveles 8 y 13 de Eurocorp en **«Syndicate Wars»** que pedíamos meses antes. En la 8, tras matar a toda la resistencia, al intentar entrar en la fortaleza no dispondremos de ningún coche, por lo que usaremos un gran explosivo para abrir la puerta, que deberemos conseguir. En la 13, es necesario tener al menos el rifle de largo alcance y el lanzador, y quizá la granada nuclear. Debemos juntar a nuestros agentes y dirigirlos a donde está el profesor Drennan. Tras matar todo lo que se nos interponga, dejamos un par de hombres de vigilancia y con otros dos y una moto voladora nos vamos a por un coche volador lleno de descontrolados. Hecho esto los llevamos con los demás y Drennan, y esperamos allí el último ataque antes del final de la misión. Manolo no se marcha sin pedir ayuda para la misión 20 de este mismo juego. ¿Alguien ha llegado hasta allí?

Las peticiones de trucos son este mes de Rubén Rodríguez Lorente, que pide ayuda para **«Transport Tycoon Deluxe»**, y de nuestro amigo Tomás que la reclama para **«AIV Networks»**, ambos juegos sin trucos conocidos, pero de los que ya dimos estrategias en los números 80 de la 2ª Época y 11 de la 3ª respectivamente. Marco Llerena reclama ayuda para la fase 10 con los humanos de **«Warcraft II»**.

Amador, de Barcelona, me pregunta sobre el disco extraoficial de escenarios **«Are you Ready and Alert?»**, y sobre la ralentización de este juego con mapas grandes y Windows 95. Las paradas en el juego no son normales, por lo que revisa la configuración de tu PC; y respecto al disco de escenarios, tiene de todo, pero por lo general mucha cantidad y mediana calidad.

Para acabar, la ya habitual pequeña lista de Estrategas que desean dar a conocer su e-mail:

Iñigo Gabilondo (c010489003@abonados.cplus.es)
Juanjo Miguens (jjmg@mx2.redestb.es)
Benjamín (g039999203@abonados.cplus.es)
Victor Garcia (ramongarcia@redestb.es)
Marcos Grueiro (grueiro@redestb.es)

Saludos a los cinco y a todos los demás, a los que espero ver aquí el mes que viene.

El Estratega Anónimo
(alias Guillermo I El Conquistador)



Admiral: Ancient Ships



Sid Meier's Gettysburg!



Populous 3



Third Domain

El mercado de la estrategia está movidillo, y son muchas las novedades que se preparan, y que se han presentado en el E3 celebrado en Atlanta

Para participar en esta sección sólo tenéis que enviar vuestras cartas a: **MICROMANÍA**. *C/ Ciruelos, 4. San Sebastián de los Reyes. 28700 Madrid. No olvidéis indicar en el sobre* **ESCUELA DE ESTRATEGAS**. *También podéis mandarnos un e-mail al siguiente buzón:* **estrategas.micromania@hobbypress.es**

Blade Runner

EL FUTURO HA LLEGADO

Es, posiblemente, el proyecto más secreto de los últimos años, y uno de los títulos que la industria ha estado esperando con más ansiedad. De nuevo, Westwood se sitúa en cabeza de la carrera y vuelve a sorprender con una joya de la programación que aúna tecnología punta y una calidad inigualable, en la adaptación al ordenador de una de las películas de ciencia ficción claves en la historia del género. Un objeto de culto que, ahora, encontrará una nueva forma de adoración, como videojuego, del que os ofrecemos un avance en profundidad, y en rigurosa exclusiva.



WESTWOOD STUDIOS/VIRGIN
En preparación: **PC CD**
AVENTURA/ACCIÓN

Durante los últimos años, Las Vegas ha conocido una variante diferente de su habitual definición como la capital mundial del juego. Y Westwood Studios ha sido la compañía responsable del hecho. Una compañía que con cada nuevo título ha sido capaz de redefinir géneros como la aventura o la estrategia. De reinventar un poco, en definitiva, el mercado de los juegos de ordenador.

«Command & Conquer» y su espectacular secuela, «Red Alert», rompieron todos los moldes de la estrategia. «Lands of Lore II» promete hacer lo propio con el Rol. Auqnue, y a tenor de las propias declaraciones de sus creadores, nunca han ido tan lejos como esperan llegar con uno de los proyectos –sino el más– secretos de la historia del software, «Blade Runner».



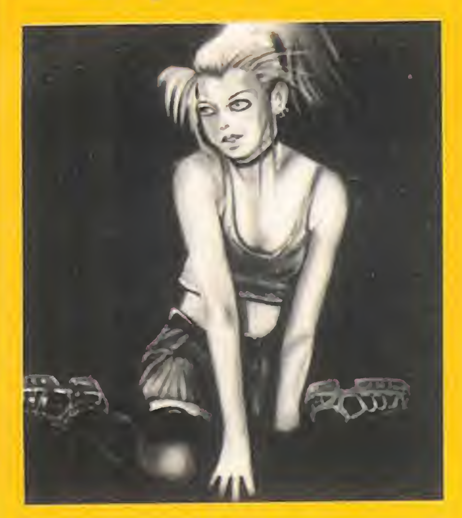


REGRESO AL FUTURO

Pocas películas de ciencia ficción se pueden comparar a «Blade Runner», por múltiples motivos. Uno de los títulos claves del género, y verdadero objeto de culto en todo el mundo, no podía haber encontrado mejor aliado que Westwood para ofrecer, quince años después de su estreno, un regreso a ese futuro que Ridley Scott se encargó de dar forma en las pantallas de cine; un universo interactivo 3D, en tiempo real, en el que la aventura, la acción y ciertos toques de estrategia se combinan para mostrar uno de los juegos más espectaculares de todos los tiempos.

«Blade Runner» es un producto tan difícil de catalogar como fascinante en su concepción, desarrollo y producción. Desde que el 12 de Mayo de 1.995 Westwood anunciara, de manera oficial, su implicación en la adaptación a ordenador de la película basada en la novela de Philip K. Dick, «¿Sueñan los Androides con Ovejas Eléctricas?» (Do Androids Dream of Electric Sheep?), nada había trascendido a la prensa especializada en todo el mundo, sobre el desarrollo del juego. Nada, a excepción de

Mejor que la película



Las infinitas posibilidades que ofrece un juego siempre lo ponen por delante de una película, al dejar en manos del usuario la definición de cualquier acción potencial. Sin embargo, pocas ocasiones tenemos de enfrentarnos a un titulo que como «Blade Runner» puede llegar a superar al original, siguiendo su mismo guión, en calidad audiovisual, aunque llegue a parecer algo casi increíble una afirmación semejante.
Sin embargo, todo se basa en un cuidado estudio y proceso de preproducción que, durante casi la mitad del tiempo total invertido en el desarrollo del juego, tuvo ocupados a los artistas de Westwood, adaptando y recreando todo el diseño futurista que Syd Mead ideó para la película. El detalle puesto en el simple esbozo de personajes, escenarios y objetos así lo atestigua, obteniendo unos resultados tan espectaculares en la versión final del juego, como los que podéis contemplar en estas páginas.





La fabulosa ambientación es uno de los puntos fuertes de «Blade Runner», al igual que ocurría en la película, recreando una atmósfera ligeramente opresiva, aunque fascinante.

algo menos de un minuto de imágenes grabadas en vídeo, que se mostraron, con un acceso restringidísimo, a unas cuantas personas, entre las que tuvimos la fortuna de contarnos, en el E3 del pasado año, en Los Ángeles. Ya entonces, las solas secuencias cinemáticas de lo que iba a ser «Blade Runner» causaron tal sensación que inmediatamente se supo que la más secreta producción de Westwood sería algo incomparable a ningún otro título habido en el mundo del videojuego.
Tal y como anunció Martin Alper –a la sazón, Presidente de VIE– en 1.995, "«Blade Runner» tiene el potencial suficiente como para convertirse en el mejor juego desarrollado jamás, basado en una película (...) Vamos a poner todos nuestros recursos a disposición de Westwood para que «Blade Runner» no se convierta simplemente en una adaptación de la película, sino para que sea una experiencia interactiva que explote al máximo todas las fantásticas posibilidades que ofrece el guión original".
Dicho y hecho; Westwood se puso manos a la obra y durante dos largos años, todo el esfuerzo, genialidad, originalidad y tesón de los programadores y diseñadores de la compañía se puso a disposición del desarrollo de «Blade Runner». Los resultados han comenzado a darse a conocer ahora, siendo éste el primer vistazo al que un puñado de publicaciones en todo el mundo han tenido acceso, contando Micromanía entre ellas.

MÁS ALLÁ DE LA PELÍCULA

El primer shock llega al contemplar las escenas de introducción que Westwood ha diseñado para «Blade Runner». El impacto es brutal al fijar nuestra atención en la pantalla, y dejar pasar unos instantes hasta percibir que aquello que estamos viendo no es la mismísima película. Las secuencias cinemáticas de «Blade Runner» han sido creadas mediante las más vanguardistas técnicas de diseño por ordenador, utilizando vactors y realizando un esfuerzo brutal en la concepción visual de exteriores, fondos y decorados, de forma que no sólo se mantiene una fidelidad total a la historia y el guión, sino que muchas de las secuencias de la pantalla grande se han trasladado tal cual al ordenador, incluso superando en ocasiones al original de celuloide en calidad gráfica e imaginería visual.
¿Imposible? No. Esto es totalmente cierto, y hemos tenido oportunidad de comprobarlo en directo, por lo que no hacemos referencia a ninguna afirmación de los programadores, o aventuramos una suposición plausible. Es así. Los personajes sintéticos diseñados por ►

Fidelidad total



"Creemos haber captado el espíritu de la película...". Louis Castle no exageraba ni un ápice al realizar esta afirmación sobre «Blade Runner», sobre todo cuando se sabe que muchas de las voces de los personajes en el juego, serán dobladas –en la versión original, en inglés– por parte del propio elenco de actores que intervino en la película.
El ejemplo lo tenemos aquí mismo, con Brion James –eso sí, los años no pasan en balde– que representó el papel de Leon, uno de los cuatro replicantes protagonistas de la película, en los estudios de Westwood, dispuesto a prestar su talento a la producción de un juego de ordenador. Aunque, después de todo lo visto, ¿es adecuado considerar «Blade Runner» como un simple juego?



Westwood son casi tan reales como un ser humano. Sus movimientos, la naturalidad de sus gestos, expresiones faciales y unos diálogos magníficamente adaptados con una interpretación de actores excelente –que, por cierto, en Virgin han confirmado que estará totalmente traducido al castellano, y se efectuará un especial hincapié en la calidad de la localización– llevan a «Blade Runner» a ser considerado como algo totalmente distinto de cualquier otro producto.
Sin embargo, no es sólo en lo referente a la fidelidad a la película, en aspectos como el visual, donde «Blade Runner» supera todas las expectativas, sino en su propia concepción. Diseñar un juego definiéndolo como una aventura 3D en tiempo real es un concepto que puede dejar bastante frío. La explicación de esta idea por Louis Castle, Vicepresidente de Westwood, despeja bastante, sin embargo, las dudas que puedan surgir al respecto. "Cada vez que se juega es distinta a la partida anterior. La interacción total con el entorno en 3D, el diseño gráfico, sonoro, la inteligencia artificial de los personajes que se va modificando a medida que la acción discurre, la variación en parecidas situaciones de una partida a otra... Todo hace de «Blade Runner» un producto nuevo y diferente."

CREAR LA ACCIÓN

«Blade Runner», además de las diferentes características técnicas con las que Westwood pretende revolucionar el mundo de las aventuras, ofrecerá la alternativa al jugador de, digámoslo así, "crear" la propia aventura. Esto no debe entenderse de modo literal, como si el programa fuera a disponer de una opción de diseño de niveles, ni nada parecido, sino de las opciones de juego que pone a disposición del usuario. Además de la historia original, sacada del guión de la película, Westwood incluirá otra muy diferente, en el que el protagonista, el blade runner Rick Deckard, no asume el papel de cazador de replicantes, sino que combate de su lado para ayudarles a encontrar las configuraciones de DNA que la Tyrell Corporation guarda en sus laboratorios, consiguiendo de este modo que sus vidas no estén limitadas por una "fecha de caducidad". Semejante variación de la idea original del film podría parecer casi un sacrilegio a los fanáticos de la película; sin embargo, lo que hace es aportar otro punto de vista sobre la misma historia que, unido al diseño del juego, como una aventura en tiempo real que va evolucionando en su guión a medida que el propio jugador influye en el mismo con muy distintas acciones, lo convierte en un abánico de casi infinitas posibilidades.

Ciento treinta (130) escenarios diferentes, recreados del diseño original cinematográfico, basados en el trabajo que Syd Mead realizará en tareas de preproducción, ponen ante nuestros ojos un Los Ángeles, en el año 2.019, tan fascinante como nunca pudiéramos imaginar. Miles de bocetos se produjeron sobre papel antes de afrontar la más mínima tarea de diseño por ordenador, de forma que «Blade Runner» no sólo llegará a ser un producto capaz de satisfacer a los miles y miles de entusiastas de la película, sino que mostrará las imágenes más explosivas para un juego, vistas en la pantalla de un ordenador. La diabólica habilidad, por otro lado, de los técnicos de Westwood en materia audiovisual, pone la guinda a un diseño global del producto haciendo que, como afirma L. Castle, "sea una experiencia cinematográfica. Creemos



La gran mayoría de escenas del juego nos remiten a otras tantas de la película, dada su exactitud en la recreación de escenarios.



El primer encuentro entre Gaff y Deckard, que da paso a la acción del juego se produce, en un restaurante chino, bajo la lluvia de L.A.

He visto cosas que vosotros no creeríais...



«Blade Runner». 1982. Warner Bros.

La fecha queda para la historia del cine como el año de producción de una de las películas de culto más fascinantes del género de ciencia ficción. Resulta absolutamente impresionante comprobar cómo hoy, quince años después del estreno –en el que, por cierto, fue vapuleada por la crítica–, el magnetismo y atracción que suscita no sólo no ha disminuido, sino que va aumentando con el paso del tiempo.

Echar un vistazo a los créditos del film es algo que hace pensar también en cómo se pudo reunir para a semejante elenco de figuras, y no sólo en el ámbito de los actores, como Harrison Ford, Rutger Hauer, Daryl Hannah, etc., sino en todas las facetas de producción, empezando por el director, Ridley Scott, y continuando por el diseño de vestuario –Moebius, Michael Kaplan–, fotografía –Jordan Croneweth–, efectos especiales –Douglas Trumbull–, escenografía –Syd Mead–, música –Vangelis–..., sin olvidar, por supuesto, la obra en que se basa, «¿Sueñan los Androides con Ovejas Eléctricas?», original de Philip K. Dick, uno de los novelistas más afamados del género.

Algunos de los diálogos son ya clásicos del cine. Como en la escena en que Roy está a punto de morir, en la azotea de un edificio, junto a Deckard, al que acaba de salvar la vida: "Yo he visto cosas que vosotros no creeríais. Atacar naves en llamas más allá de Orion. He visto rayos C brillar en la oscuridad junto a la Puerta de Tannhausser. Todos esos momentos se perderán, como lágrimas en la lluvia... Es tiempo de morir."

Hoy, contemplando la película, no deja de hacer gracia, sin embargo, comprobar que ciertos detalles considerados en 1.982 como prácticamente seguros en una hipotética sociedad urbana del 2.019, son prácticamente historia –como el logo de Atari que aparece en ciertas escenas–; algo que, de todos modos, no resta un ápice de calidad al conjunto global.

La película sigue siendo una joya del llamado séptimo arte. Pero hasta el brillo de esa joya puede llegar a palidecer cuando «Blade Runner», el juego, haga su aparición, superando todo lo imaginado.

haber captado todo el espíritu de la película, y en ocasiones es como estar allí mismo."

ATMÓSFERA PERFECTA

La resolución SVGA es clave en todo esto, apoyada por los 16 bit de la paleta, y las animaciones de los personajes en el interior del juego, basadas en secuencias en las que se han utilizado técnicas de motion capture, y un profundo estudio sobre las diferentes escenas de la película, en que se basa el comportamiento de muchos de estos caracteres, así como su diseño. Otro aspecto importantísimo en «Blade Runner», y que afecta a gran parte de su calidad global, es la influencia de una cuidadísima ambientación, donde el sonido, los efectos de luz y sombreados en tiempo real, etc., ayudan a crear esa atmósfera tan especial que llega a superar a la misma película. Lo que no es excesivamente necesario hacer notar otra vez –basta con echar un vistazo a las imágenes que podéis encontrar en estas páginas– es la perfecta recreación de los escenarios del film, puesto que son exactos en todos sus pequeñísimos detalles. Calcados, prácticamente, lo que nos hace sentirnos allí mismo.

Aventura 3D en tiempo real, experiencia cinematográfica, vactors, diferentes desarrollos de la historia, variadas opciones de juego, sobresalientes algoritmos de IA, cuatro CDs en total... Algo grande, muy especial. No en vano, por algo es el juego más esperado del año. Un juego del que podremos disfrutar en Diciembre, descubriendo todo de lo que Westwood es capaz.

F.D.L.

HABLAMOS CON...

LOUIS CASTLE

Vicepresidente Ejecutivo de Westwood Studios.
"Blade Runner es un concepto totalmente nuevo"



Hace doce años fundó, junto a Brett Sperry, Westwood Studios. Durante este tiempo ha ejercido labores de productor, diseñador, programador, director artístico... hasta llegar al puesto de vicepresidente ejecutivo de la compañía, cargo desde el que ha asumido la tarea de dirigir y coordinar las más importantes producciones de Westwood, hasta llegar al día de hoy, en 1.997, en el que se puede convertir el "año Westwood" por excelencia. «Red Alert» primero, «Lands of Lore II. Guardians of Destiny», en breve y, para redondear la temporada, «Blade Runner» a finales de año.

Esto es lo que Louis Castle nos contó sobre «Blade Runner» y sobre Westwood en la conversación que mantuvimos con él en el pasado E3. Una conversación que nos descubrió algunas de las características más immpresionantes del juego, y algunos futuros proyectos en los que la compañía ya está trabajando. No perdáis detalle, porque la entrevista fue de lo más jugosa.

SOBRE BLADE RUNNER, Y LA CONCEPCIÓN DEL JUEGO

MICROMANÍA: «Blade Runner» ha sido un proyecto llevado en secreto durante mucho tiempo. ¿Qué habéis querido hacer exactamente? ¿Una aventura, un arcade, un RPG...?

LOUIS CASTLE: *Es un concepto totalmente nuevo. Eso es lo que dice mucha gente, pero nosotros podemos probarlo. Lo que puedo decir es que cuando nosotros afirmamos que un juego de estrategia en tiempo real iba a ser algo completamente nuevo, como «Command & Conquer», lo fue. Ahora, hablamos de un juego de acción y aventura en tiempo real, como «Blade Runner», que es tan diferente de cualquier otro juego, cualquier aventura, como es su momento lo fue «C&C» de cualquier juego de estrategia por turnos, o cualquier otro disponible en el mercado, por aquel entonces.*

MM.: Pero, entonces, ¿cómo podemos considerarlo, si no es una aventura gráfica?

L.C.: *Es una aventura gráfica... con algo más. Es un juego en tiempo real, plagado de acción. Posee una atmósfera de suspense única y una historia de investigación, como en una película de detectives, como nunca se ha hecho. Es como un simulador. Nunca puedes estar seguro de cuáles, o cuántos replicantes debes "cazar", o quiénes son los que están intentando cazarte a ti.*

Es una aventura en la que debes estar investigando continuamente, con bastantes momentos de acción, y enfrentamientos con distintos personajes.

No es un juego basado en puzzles o enigmas, sino una aventura en la que lo importante es la historia y el desarrollo de la misma. Para ponerte un ejemplo, fijémonos en «Tomb Raider». Es una aventura, y un juego de acción y plataformas, basado en la resolución de puzzles. Puzzles en 3D. Y eso resulta muy divertido, porque el conjunto, con gran dosis de acción y aventura, se muestra muy consistente y satisfactorio para el jugador.

En un juego basado en un ambiente de detectives, sin embargo, y siendo una aventura en tiempo real, con el objetivo primordial de cazar replicantes y evitar que a ti te ocurra lo propio, se combina la acción de cada secuencia en la que debes permanecer atento a lo que ocurre en pantalla, con los datos que debes averiguar para que la historia evolucione.

Es un concepto nuevo y distinto. He estado jugando con «Blade Runner» seis meses y nunca me he encontrado con algo parecido. Es realmente nuevo.

MM.: Así, en cierto sentido, ¿se podría considerar un concepto similar al que ofrece «Lands of Lore II», quizás incluso en la tecnología?
L.C.: *No, es algo totalmente distinto de «Lands of Lore II». Éste es un RPG. Tiene muchísima interacción, manejo de datos en inventario, y en el desarrollo de la historia se encuentran muchísimos puzzles, algo que es natural en éste género.*
Además, en «LOL 2», casi todos los personajes, tienen una misión fundamental que es luchar contigo, enfrentarse al protagonista. Hay muchísima acción, que está relacionada directamente con los elementos que forman la historia, el argumento.
«Blade Runner» es un juego de investigación, con elementos de acción que irrumpen en la historia, y que te hacen estar alerta en todo momento.

MM.: Pero, quizá, sigue siendo la tecnología usada en el juego lo más importante de «Blade Runner», en comparación con cualquier otro proyecto de Westwood.
L.C.: *No. Lo más importante del juego es el concepto. Una aventura en tiempo real implica que, cada vez que juegas, sea completamente distinto a la vez anterior. Interesa, sobre todo, que sea capaz de envolver, de involucrar al jugador, siendo además divertido. Afecta a muchos aspectos de la jugabilidad. Pero sí, técnicamente, en materia audiovisual, es como una experiencia cinematográfica. Creemos que estamos muy, muy cerca del espíritu de la película. En multitud de ocasiones, es como estar en la misma película. «Blade Runner» ha sido una producción que nos ha llevado más de dos años y, en materia visual, utiliza una tecnología completamente revolucionaria. El vídeo, el audio, afectan a un entorno 3D muy complejo, en tiempo real. Pero eso no es lo realmente importante. Es la mecánica del juego, su desarrollo lo que lo hace distinto.*

MM.: ¿Debemos considerar entonces a «Blade Runner» como el paso siguiente a «Lands of Lore II», en materia técnica y de concepto?
L.C.: *Es un tipo distinto de juego, respecto a «Lands of Lore II». De hecho, sin el engine de éste, «Blade Runner» no habría sido posible.*



«Lands of Lore II» implica mucha manipulación de objetos e items, y está desarrollado en perspectiva subjetiva: «Blade Runner» está en tercera persona... es un ejemplo. ¿Cuál es más avanzado que el otro? Te podría decir que «Blade Runner», seguramente, quedará desfasado cuando se lance el siguiente juego de la serie de «Lands of Lore», que ya está en preparación, y que sólo será posible gracias a que antes se haya desarrollado «Blade Runner».
Imagina que los comportamientos de los personajes en «Blade Runner» serán mucho más complejos que en «Lands of Lore II». Si en este juego peleamos con un monstruo, éste huirá y buscará refuerzos para iniciar un contraataque. En «Blade Runner» hemos hecho que el abanico de expresiones, emociones y reacciones sea mucho más amplio y rico, simulando un ser humano real.

MM.: Antes nos comentaste que «Blade Runner» será un juego que cambiará en acciones y desarrollo de una partida a otra. ¿Significa esto que todas las situaciones varían radicalmente? ¿Acaso ciertos personajes pueden variar su localización de partida, o ésta podría repetirse continuamente siendo algo aleatorio?
L.C.: *Ciertas situaciones podrían repetirse, pero la idea detrás de esa expresión de cambios de una partida a otra, es algo más complejo y que afecta más profundamente al juego que el simple hecho de variar la posición de ciertos personajes de forma aleatoria. En cada partida existen humanos y replicantes en acción, cuyo número varía de una partida a otra, y nunca tenemos la total seguridad de si el personaje que está frente a nosotros es o no un* ►

HABLAMOS CON... SOBRE EL MUNDO DE LAS CONSOLAS, Y WESTWOOD

MM.: ¿Veremos «Blade Runner» en alguna versión para PlayStation o Saturn?
L.C.: *En estos momentos estamos volcados en el PC. Para otras máquinas, como las que comentas, sería una adaptación realmente difícil de llevar a cabo. Aunque nunca se sabe...*

MM.: Sin embargo, estáis trabajando en versiones de consola, de juegos como «Red Alert». ¿No pensáis que la estrategia se puede adaptar peor a estos formatos, que un título como puede ser «Blade Runner»?
L.C.: *No diseñamos «Red Alert» o «Command & Conquer» para plataformas como PlayStation. Pero toda la diversión que tenía el original se ha trasladado a la consola. En cierto sentido también considero que es un producto algo alejado del espíritu de una consola, pero lo cierto es que «Command & Conquer» es un producto que está teniendo un éxito increíble. De cualquier manera, títulos como «Red Alert»·, «Lands of Lore II», «Blade Runner», etc., son juegos de ordenador. En el caso de la conversión de «Red Alert» a PlayStation se está afrontando el proyecto de forma algo distinta a una simple adaptación, rediseñando ciertas áreas y componentes del juego, pese a que la base sea la misma.*

MM.: Pero en estos casos concretos, con opciones de juego multiusuario como algo fundamental para el título, y las conexiones a Internet que tienen cada vez mayor popularidad y éxito, ¿de qué forma puede afectar a las versiones de consola?
L.C.: *Este es un apartado un tanto especial. Con «Red Alert» hemos tenido, literalmente, millones de conexiones para partidas en Internet, desde que el producto fue lanzado. Pero, aún así, te puedo asegurar que representan una mínima parte del total de usuarios del juego. De hecho, nuestras cifras apuntan a que la mayoría de usuarios juegan partidas individuales en su ordenador o, en todo caso, un "head to head", con conexión directa entre dos ordenadores.*
Todo esto no quiere decir que estas opciones de juego multiusuario no sean realmente importantes, divertidas o apasionantes. Lo son. Pero no es algo imprescindible para una versión de consola de «Red Alert».



replicante. Se trata de investigar y recoger las pruebas necesarias para descubrirlos y, llegado el caso, eliminarlos. Hay que buscar, perseguir y acorralar al objeto de nuestras sospechas, que al final puede no ser lo que esperábamos.

MM.: Bien, en cualquier caso, parece que uno de los aspectos más relevantes del juego será el relacionado con la Inteligencia Artificial que, una vez conocidos ciertos datos, resulta fácil suponer que ha debido ser muy complejo de llevar a cabo. Pero, ¿de qué modo se puede afrontar la concepción de la IA en un juego como «Blade Runner»? ¿Se trata de definir unas características del personaje, y unas reacciones dependiendo del entorno y nuestra decisión, en base a parámetros fijos de conducta?

L.C.: *No, no, en absoluto. Eso nos habría llevado a una concepción muy lineal del juego, y era precisamente lo que queríamos evitar. Los personajes no actúan de ese modo en ningún momento, sino que tienden a moverse motivados por objetivos concretos, que varían según las acciones llevadas a cabo por el jugador.*

Entre sus prioridades se encuentran las mismas que las del protagonista: investigar y averiguar datos, que entran a formar parte de su personalidad y objetivos inmediatos, y que pueden variar, y hacer variar estos objetivos en función de multitud de detalles. En cierto sentido se podría hablar de un comportamiento derivado de una filosofía similar a la de la programación orientada a objetos. Se trata de crear estos objetos en un entorno cambiante, haciendo que el personaje evolucione y afecte al desarrollo de la historia, influenciado por muy diversas fuentes. No se trata de una historia lineal, muy al contrario. Nuestro principal objetivo aquí fue conseguir un entorno que busca el máximo realismo.

HABLAMOS CON...

SOBRE INTERNET, Y EL JUEGO MULTIUSUARIO

MM.: ¿Cómo consideráis en Westwood el juego por Internet, contemplado de manera global? ¿Será realmente el siguiente paso para el futuro, en materia de videojuegos?

L.C.: *Aquí tengo que hacer distintas consideraciones. Nosotros solemos afrontar dos vertientes en los desarrollos. En primer lugar, los productos para un jugador, sin nada que ver con conexiones a Internet, como «Lands of Lore II» y «Blade Runner». Por otro lado, siempre que se trate de proyectos en los que exista una opción multiusuario, existirá el acceso a Internet para partidas en la red, porque es una opción realmente divertida.*

Así pues, no se trata de una obligación, ni de algo adecuado para todo tipo de juegos. ¿Es divertido e interesante? Por supuesto, pero siempre en el contexto adecuado. Para «Lands of Lore II» y «Blade Runner» no resulta adecuado puesto que poseen un guión y una historia de tanto peso en el conjunto que resultaría difícil adecuar su desarrollo a partidas multiusuario, mucho más a través de Internet.

MM.: Y, una vez que «Lands of Lore II» se lance, y «Blade Runner» haga lo propio poco después, ¿pensáis volver a trabajar, o incluso lo estáis haciendo ya, en un nuevo proyecto en una línea similar a la de estos dos títulos?

L.C.: *Lo más probable es que nos centremos en el desarrollo de todo lo relacionado con «Lands of Lore III», y aún no estoy seguro de si empezaremos a trabajar con «Blade Runner II». De todos modos, es evidente que de nuevo tendremos que afrontar el tema del engine y las herramientas de desarrollo, o sea, que el aspecto técnico siempre es algo muy importante en estos juegos.*

Además, es bastante probable que continúen apareciendo juegos de la saga de «Command & Conquer», nuevas aventuras, nuevos títulos de acción... pero es difícil decir algo con seguridad en estos momentos, aparte de lo ya comentado.

MM.: Ahora parece que la moda es dedicarse bien al desarrollo de juegos de estrategia, bien a todo lo relacionado con entornos 3D. Sin embargo, y viendo lo que otros desarrolladores están haciendo en cuanto a la tecnología, con entornos totalmente poligonales, ¿no habéis pensado en desarrollar otro tipo de juegos que sigan esta línea técnica? ¿Quizá «Lands of Lore III», como has comentado?

L.C.: *Bueno, en realidad en todo desarrollo siempre contemplamos la jugabilidad como algo primordial, donde el mejor ejemplo sería «Command & Conquer», aunque también se contempla como un factor vital en el caso de «Lands of Lore II», y en el mismo «Blade Runner», pese a que en estos dos últimos la tecnología, la segunda variante importante, puede parecer más destacada. En todo caso, se podría decir que es el género que estemos afrontando en cada proyecto concreto el que determine el tipo de tecnología a utilizar. Tenemos la gran ventaja de trabajar siempre con herramientas desarrolladas en Westwood, al contrario que muchos otros desarrolladores, y simplemente tenemos que escoger qué puntos se han de realzar en cada caso. En la mayoría de ocasiones no necesitamos inventar algo nuevo cada vez, sino mejorar lo existente y potenciarlo pero, al mismo tiempo, no es sencillo responder a esta pregunta. No sé si las cosas podrán cambiar mucho después de «Lands of Lore 2» o «Blade Runner», en cuanto a tecnología, porque también disponemos de un equipo humano muy importante, más de ciento treinta personas, y todos tienen ideas constantemente. No se trata de un único equipo de desarrollo aislado, lo que nos permite diseñar muchos tipos diferentes de productos. Sobre todo nos gusta tener presente siempre un par de cosas; primero, que el*

HABLAMOS CON... SOBRE WESTWOOD Y EL FUTURO

MM.: ¿Cuáles son tus juegos y géneros preferidos, como usuario?

L.C.: *Bueno, es realmente difícil escoger algo. Me encanta «Diablo», por ejemplo. Pero soy un fan bastante infiel, sólo durante una semana, o dos, soy capaz de estar con el mismo juego. «Tomb Raider» también me gusta mucho, así como «Wave Race», para Nintendo 64. Pero uno de mis juegos preferidos es «Civilization II».*
Si hablamos de géneros, no podría decirte uno. Simplemente me gustan los juegos que son divertidos.

MM.: ¿Juegos como los de Westwood, con gran importancia en el apartado del guión y la historia?

L.C.: *Sí, por supuesto. En Westwood todos somos grandes aficionados a los juegos, como usuarios.*
Brett (Sperry) y yo, también. Y siempre discutimos sobre éste o aquel título, lo que nos gusta y lo que no. Y eso también resulta beneficioso para nuestras producciones.

MM.: Ahora que Brett Sperry se ha convertido en director de desarrollo a nivel mundial para Virgin Interactive, ¿se producirá algún cambio importante en Westwood en cuanto a dirección e investigación en nuevos desarrollos?

L.C.: *No creo. Brett seguirá, pese a todo, encima de los nuevos proyectos de Westwood y, como nueva cabeza visible de Virgin en este aspecto, tendrá una nueva visión, añadida, sobre desarrollos futuros.*
No creo que vaya a haber ningún cambio radical en Westwood, debido a este hecho.
Puede que los cambios afecten más a otros desarrolladores que trabajen para Virgin que a nosotros.

MM.: Entonces, ¿no crees que, mirándolo desde un punto de vista diferente, a partir de ahora puede existir el riesgo de que muchos productos de Virgin Interactive vayan a parecerse demasiado a los títulos de Westwood?

L.C.: *Lo que creo es que los juegos de Westwood sólo se parecen a los juegos de Westwood. No tenemos simuladores, ni juegos deportivos, ni... No, no es algo que nos preocupe, de verdad. Si Westwood ha sido una compañía de éxito durante doce años se debe, simplemente, a que tenemos muy en cuenta las opiniones de todos aquellos que trabajan en cada proyecto. Y les dejamos escoger lo que quieren hacer y cómo hacerlo, siempre que sea realmente nuevo. Si hay algo que entiendo de la postura del usuario, cuando decide comprarse un juego, es ese recelo a que ese nuevo título no acabe sorprendiéndole al ser igual que otros muchos ya existentes.*

---

producto sea fácil de jugar, que te permita jugar desde el primer momento. Odiamos tener que revisar enormes manuales para ponernos delante de un juego.
Por otro lado, nuestros técnicos en materia audiovisual son excelentes, y la meta está en conseguir la máxima calidad posible en este campo, superando incluso aquello que la televisión pueda ofrecer. El objetivo en este caso es aproximarse a algo más cinematográfico.
Pero, sobre todo, nos interesa el potencial de jugabilidad. No somos una compañía que se dedique a hacer juegos de acción lineal y que siempre sean iguales. Buscamos una interacción total. Así pues, no se puede decir que siempre vayamos a tocar unos géneros concretos. ¡Quién sabe! A lo mejor nos decidimos en el futuro por algún producto deportivo, o cualquier otra cosa, siempre que cumpla los requisitos que exigimos de calidad y jugabilidad.
«Blade Runner», por ejemplo, es un juego que creemos casi perfecto para los amantes de la acción, la aventura y la misma película. Puede que el público de «Lands of Lore II» no sea exactamente el mismo de «Blade Runner», eso no lo sé con certeza, pero no es el mismo estilo, ni mucho menos, de juego.



MM.: ¿Quiere esto decir que juegos del tipo «Command & Conquer», sin contar «Sole Survivor», seguirán estando en los objetivos de trabajo de Westwood?

L.C.: *Oh, sí. Seguro. La estrategia bélica nos gusta mucho. Podrán aparecer mejoras tecnológicas, se implementarán novedades pero, en los aspectos básicos, seguiremos manteniendo una línea parecida.*

MM.: De todos modos, ¿habéis pensado alguna vez en intercambiar las tecnologías de distintos juegos, como «Lands of Lore II», aplicándolas al concepto de estrategia usado en «Command & Conquer»? Nos referimos al caso concreto de Cryo y «Riverworld», donde estrategia y acción 3D se unen.

L.C.: *Sí, he oído hablar de «Riverworld», pero debemos hacer un par de aclaraciones al respecto. Hay que mirar las cosas como son, y en este caso se trata de productos muy distintos. «Lands of Lore II» es un juego que ocupa cuatro CDs, por ejemplo. Con «Blade Runner» ocurre lo mismo. Para estos juegos se tiene la necesidad de hacer algo que sea grande, y no sólo en extensión. Deben estar llenos de acción, ser atractivos, hacer correr la adrenalina por el cuerpo... Intentar aglutinar muchos conceptos distintos sólo en un producto podría ponernos en un compromiso con cualquiera de estos ingredientes tan diferentes, por separado. Pero, aún así, con un único género puedes explotar muchas y diferentes alternativas de acción.*
Nosotros procuramos seguir siempre un mismo camino, que es investigar en un género ya existente, de éxito, y averiguar qué tiene para hacerlo tan apasionante. Después, nuestra labor es buscar algo nuevo que aportar y que no se haya visto antes. Tenemos que hacerlo también lo más divertido posible. Si descubrimos algo en un género que no funciona, o que creemos que es incorrecto, debemos mantenerlo a distancia del proyecto. En «Blade Runner» pensamos que es mucho más importante la obligación de pensar cada paso que dar, que no el resolver esos puzzles estáticos tan habituales en muchas producciones; así colocamos una "presión" sobre el jugador que le mantiene en tensión, y le obliga a profundizar en la acción.
Cuando comenzamos a tener disponibles las primeras versiones de «Blade Runner» se las enseñamos a gente que lleva años en el mundo de los videojuegos, y todos coincidían, "esto es diferente, es nuevo."

Rebel Moon Rising
Independencia lunar

Nos encontramos ante el juego que iniciará la lista de programas que únicamente funcionarán con la tecnología MMX. «Rebel Moon Rising», un arcade tridimensional, tipo «Doom», aprovechará a tope las posibilidades del nuevo chip.



Los efectos de luces, explosiones y reflejos estarán muy conseguidos, como aquí podemos apreciar.

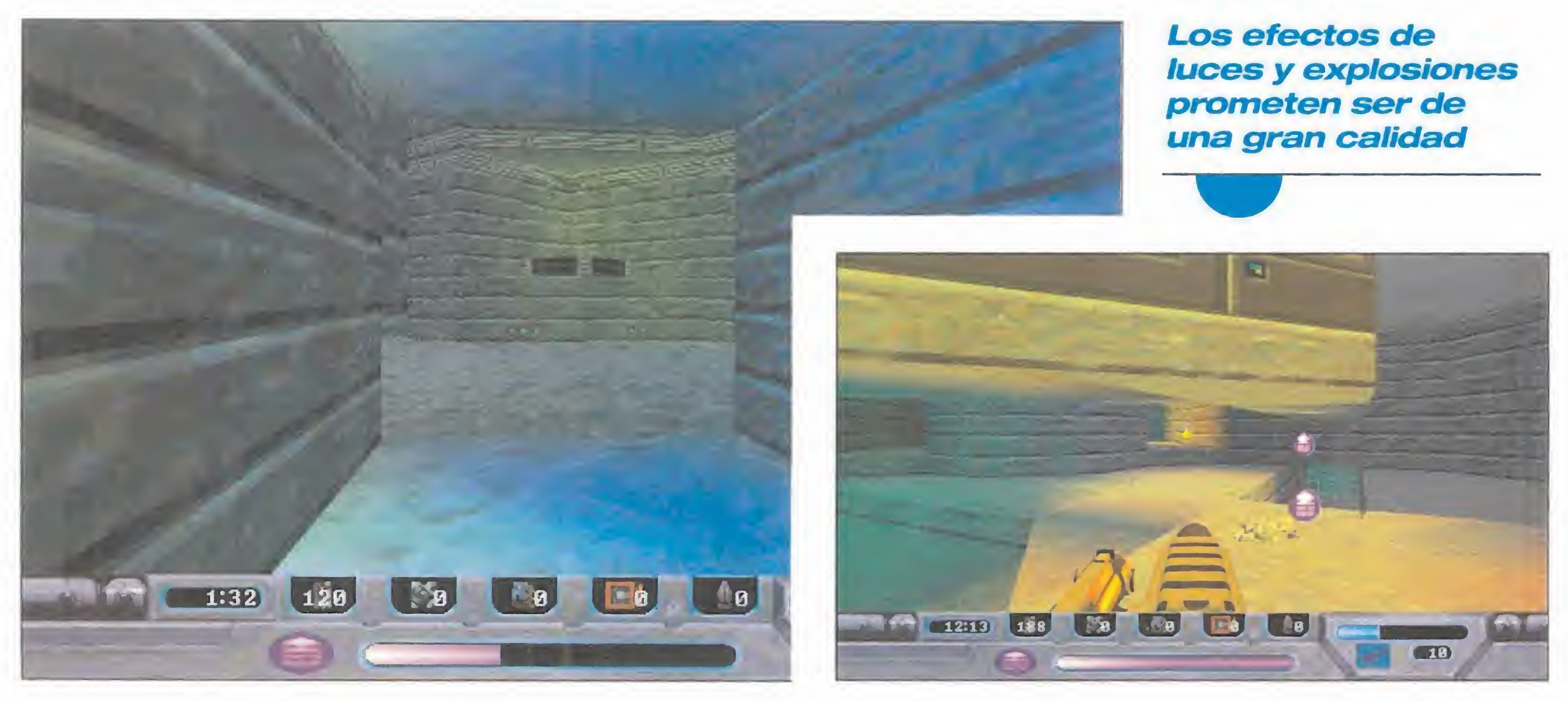


Tendremos a nuestra disposición siete armas diferentes, desde una pistola láser, hasta un cañón de plasma.

FENRIS WOLF
En preparación: **PC CD (WIN 95)**
ARCADE

Todo comienza en el año 2.039, cuando se empieza la colonización de la Luna, acción llevada a cabo por un grupo de viejos gobiernos terrestres. Veintiséis son las colonias que allí se establecen. Treinta años después, viendo que aquella zona es mucho más fructífera de lo que en un principio parecía, las Naciones Unidas, que se desentendieron por completo, ahora quieren tomar control de las colonias y de todos los yacimientos minerales que allí se han descubierto, y no se lo piensan dos veces a la hora de usar la fuerza. Los habitantes de la Luna, que ya se consideran una población lo suficientemente independiente, buscan separarse de la Tierra y establecerse como planeta propio. Las pretensiones de cada bando desembocan en un cruenta guerra que aún continúa...

Los efectos de luces y explosiones prometen ser de una gran calidad







La variedad de enemigos será muy elevada, pudiéndonos atacar tanto una torreta de defensa, como soldados armados con rifles láser, e incluso un jetpack.

EL PRIMER «DOOM» PARA MMX

Un género tan extendido como los arcades tridimensionales, no podía dejar sin pisar un terreno tan nuevo y lleno de posibilidades como es el de los chips MMX.

Fenris Wolf está llevando a cabo dicha labor y fruto de ella será este «Rebel Moon Rising» que ahora nos ocupa.

Muchos serán los avances tecnológicos y las opciones que este juego incluirá, pero los más interesantes, o aquellos que destacan sobre todos los demás son: tres tipos de juego diferentes en el modo multijugador –combate, en el que combatiremos sin más contra nuestros amigos; escuadrón, donde participaremos en una lucha cooperativa contra las fuerzas terrestres, y captura de la bandera, un clásico ya, en el que tenemos que conseguir el estandarte enemigo y llevarlo a nuestra zona–; un gran nivel gráfico que llegará hasta 64.000 colores, a una resolución de 1.280x1.024; variados escenarios en los que se desarrollará la acción, desde valles lunares o estaciones espaciales, hasta mundos alienígenas; niveles de gravedad cambiantes, por lo que nos tendremos que adaptar en todo momento a las diferentes condiciones del escenario; efectos de luces y explosiones reales donde los haya, habiéndose respetado incluso el hecho de los reflejos de nuestros disparos sobre las paredes y enemigos. E incluso la tecnología de reconocimiento de voz (VRT) que nos permitirá, usando el hardware adecuado, contactar verbalmente con aquellas personas que estén participando con nosotros en el modo multijugador, lo cual elevará el nivel de diversión a cotas inalcanzables –máxime si estamos en el modo Escuadrón, donde podremos mantener informados a nuestros compañeros acerca de nuestra situación, cualquiera que sea–.

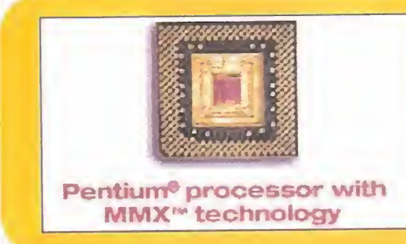
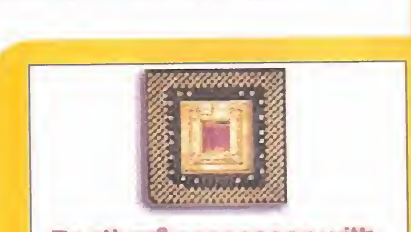


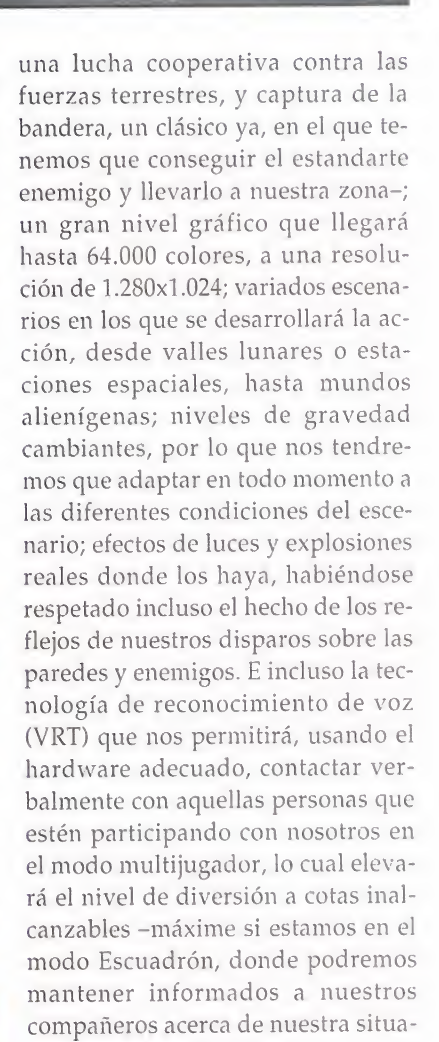
Por lo visto hasta ahora, «Rebel Moon Rising» será un duro competidor en la nueva hornada "post–Quake".

«Rebel Moon Rising» podrá ser ejecutado únicamente por ordenadores con tecnología MMX

Sólo MMX

Sólo aquellos afortunados poseedores de un ordenador que tenga en sus entrañas el chip MMX, podrán disfrutar de este divertido arcade tridimensional, que comienza la lista de aquellos juegos que únicamente aceptarán dicha tecnología para ser ejecutados.



UN PASO HACIA DELANTE

Todo tiende a avanzar en tecnología y, cómo no, los juegos no podían ser menos. El hecho de que salga nuevo hardware, como los chips MMX, o las tarjetas aceleradoras 3D, provoca que el software tenga que adaptarse a los nuevos movimientos informáticos. «Rebel Moon Rising» será un muy buen ejemplo de juego adaptado a la nueva generación de ordenadores.

C.F.M.

Extreme Assault

Más allá del arcade

Blue Byte, compañía famosa por crear juegos tan divertidos como impresionantes a nivel técnico, entre los que destacan «Settlers II» y «Archimedean Dynasty», quiere dar una pincelada de su propio color en el mundo de los arcades y para ello se encuentra en medio de un proyecto que tiene como nombre «Extreme Assault».



En las defensas de ciudades habrá que tener máximo cuidado para no afectar a los edificios aliados con nuestros disparos.

BLUE BYTE/ELECTRONIC ARTS
En preparación: **PC CD (DOS/WIN 95)**
ARCADE

Si hay algún género que esté trillado en demasía y aún así siga gustando al público general e interesando a la totalidad de compañías , es el del arcade. Algo de tan sencilla mecánica como es disparar a diestro y siniestro con un valiente héroe, o una imparable máquina futurista, siempre ha atraído con facilidad a todo aquel que le ha puesto las manos encima a un producto de estas características. Tal vez porque no hace falta leerse un extenso manual de "tropecientas" páginas, o porque no es necesario saber de aeronáutica o ser ingeniero en robótica para manejarlo correctamente, sino que basta con tener unos reflejos felinos y nervios de acero, pero la cuestión es que el arcade ha sido, es y será por siempre, una de las variedades de juego preferidas con diferencia.,

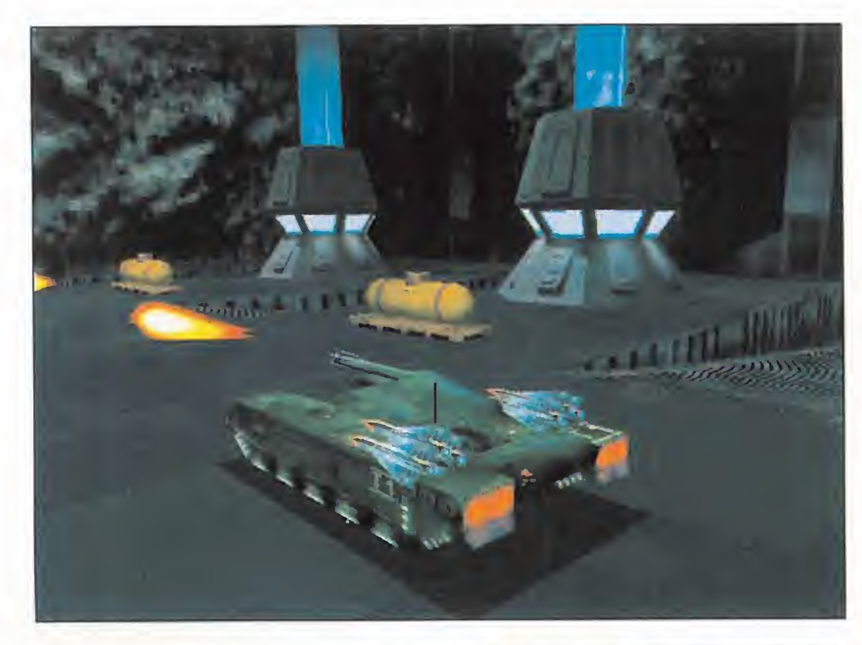
Blue Byte, siempre en su máxima de alzarse como líderes indiscutibles del sector, se abalanzan hacia el terreno del shoot'em up con un increíble juego que, creemos, revolucionará la forma de hacer arcades en el momento de su puesta a la venta.

La creación de los modelos

Todo gráfico tridimensional tiene que pasar por varias fases de creación. La primera de modelado, en la que se forma el elemento a base de polígonos transparentes. Una segunda de rellenado y, por último, aquella en la que se le dan colores y texturas, quedando ya listo para entrar en acción.









No siempre volaremos a cielo abierto, ya que en ocasiones tendremos que introducirnos en estrechos túneles como el que aquí vemos. Las armas del tanque T1 serán poderosísimas y no habrá enemigo que se nos resista.

POR TIERRA Y AIRE

En «Extreme Assault» os pondréis a los mandos de un poderosísimo helicóptero de combate del siglo XXI, el Sioux AH-23, armado con ametralladoras y cañones láser, y de un imparable tanque T1, que disparará cohetes y obuses. Como pilotos experimentados, tendréis que realizar una serie de complicadísimas misiones de toda índole: atacar un convoy enemigo, arrasar un poblado, rescatar prisioneros, vencer una resistencia aérea, demoler por completo una zona industrial, e incluso derrotar a una poderosa raza alienígena que trata de conquistar el planeta para hacerse dueños suyos y aprovecharse de su clima, mucho mejor que el de su mundo natal.

Todo ello lo haremos en unos escenarios completamente tridimensionales, llenos de detalles y completamente afectables por nuestras acciones –si disparamos a un árbol, éste quedará reducido a cenizas, mientras que si lo hacemos sobre un lago o río, salpicará agua allá donde se recibió el impacto–.

Los primeros bocetos





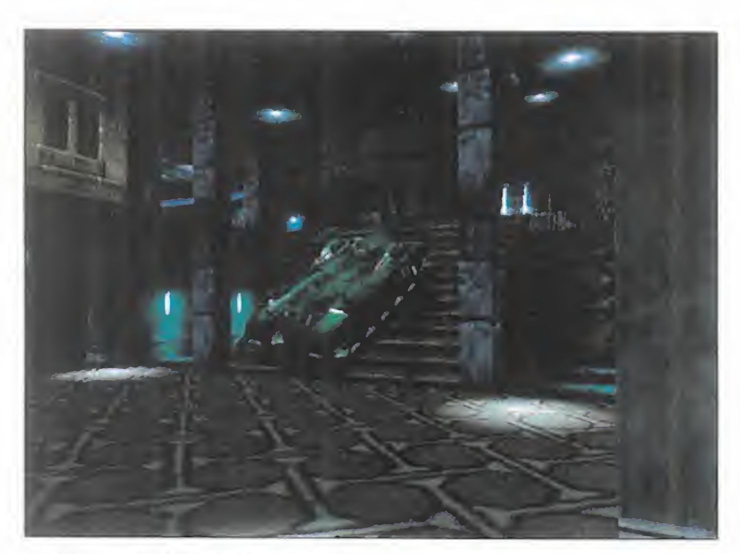
Antes de ponerse manos a la obra informática, todos los diseñadores crean bocetos que muestran cómo podría ser el helicóptero y el tanque. Esto se hace porque lo que aquí se pretende es crear unas unidades de combate lo más reales que se pueda.

LAS CARACTERÍSTICAS DE UN CAMPEÓN

Si hay algo en lo que destacará el juego será en su libertad de acción. A pesar de que estaremos delimitados en cuanto a radio de acción, ya que nos será imposible alejarnos demasiado de la zona de combate, sí podremos movernos a nuestro antojo dentro del área, disparar a lo que queramos, elevarnos, descender, girar 180º, hacer vuelos rasantes, y toda una serie de piruetas y maniobras que nos pasen por la cabeza, en el caso del helicóptero, y pasar por encima de muros y alambradas, demoler edificios a base de cañonazos o acabar con escuadras enteras de

Con la creación de «Extreme Assault» se inaugurará una nueva generación de arcades





No habrá obstáculo, por muy grande que sea, que se resista a la temible y arrolladora potencia que se le está dando al tanque T1.

El equipo de programación



Éste es el equipo encargado de la realización de «Extreme Assault». A pesar de salir en la foto con cara tranquila y muy relajados, la verdad es que están pasando por momentos de gran tensión, pues están dándole los últimos retoques al juego, y es en estos casos cuando el trabajo se hace más duro e intensivo. Desde aquí les mandamos un saludo y ánimos para que finalicen el proyecto y así podamos disfrutar del juego lo antes posible.

Todos los elementos de los escenarios se verán afectados por nuestras acciones

Diferentes puntos de vista

A diferencia de los arcades clásicos que tienen una sola vista, bajo la que se desarrolla la acción, aquí tendremos un elevadísimo número disponible. Esto lo están haciendo para facilitar el movimiento por el terreno tridimensional y para tener en todo momento constancia de la posición de nuestros enemigos.







Tendremos a nuestra disposición un mortal helicóptero de combate y un imparable tanque

infantería, si lo que manejamos es el tanque.
Entre las características que harán de «Extreme Assault» algo más que un simple arcade, destacan los más de veinte enemigos diferentes que nos atacarán desde tierra o aire, baterías SAM, tanques armados con antiaéreos, torretas de defensa, camiones militares, aviones a reacción y helicópteros, entre otros; las numerosas zonas secretas a las que tendremos que llegar a base de sortear complicados parajes como cañones, estrechos desfiladeros o cuevas; gran variedad de escenarios que irán desde unas ruinas incas hasta un complejo alienígena y todo realizado con gráficos 3D de gran calidad y resolución. Pero si hay algo que llamará la atención sobre todo lo demás será la posibilidad de juego por red de hasta cuatro personas simultáneamente, cada una con un helicóptero o un tanque, pudiendo así participar en una de las más divertidas batallas, bien contra la máquina, bien uno contra el otro.

C.F.M.



688(I) Hunter/Killer
La pantera del mar

Ya era hora. A los comandantes de submarinos se les hacía la boca agua al ver los maravillosos simuladores de combate de Jane's. Soñaban con el día en que todos los conocimientos de esta ya mítica compañía en el campo militar, tanto a nivel técnico como estratégico, se aplicaran a los sumergibles de guerra. Sería sin lugar a dudas un éxito rotundo en realismo y espectacularidad.



El entorno 3D contará con cuatro cámaras con rotación y zoom para ofrecernos todo el fragor de la batalla tanto en superficie como bajo las aguas.



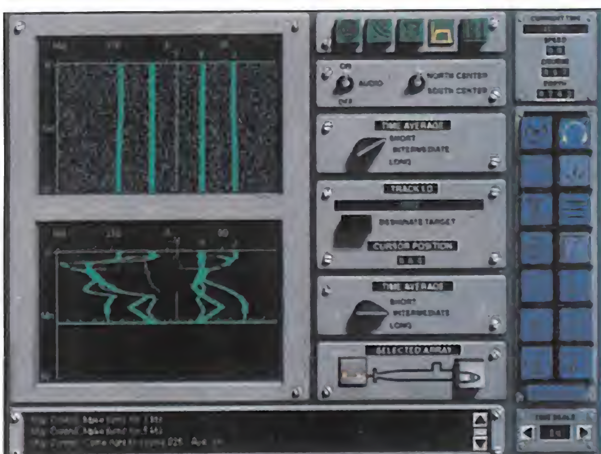
Las alucinantes vistas del periscopio nos mostrarán el éxito o el fracaso de nuestros lanzamientos de torpedos, así como todo lo que se necesite ver a nivel de superficie.

JANE´S/EA
En Preparación : **PC CD**
SIMULADOR

Ante el interés demostrado por los aficionados a estas prodigiosas máquinas en la propia WEB de Jane's, no han tenido más remedio que complacer a sus incondicionales y ya está en marcha su primera incursión en las profundidades marinas.
Como la costumbre de estos fanáticos de la simulación es elegir un modelo en concreto y mediante esa especialización lograr un acercamiento mucho más profundo y preciso que garantice la máxima fidelidad al original, han optado por el considerado como mejor submarino de ataque de la actualidad, el 688(I) Hunter/Killer. Tras la extraña nomenclatura y ese apodo que hace justicia a su enorme capacidad de destrucción, se esconde un submarino que desplaza casi 7.000 toneladas cuando está sumergido pudiendo alcanzar en este estado una velocidad de 32 nudos. A esta increíble cifra llega

El revolucionario entorno 3D, que incluye la visión bajo las aguas, y las partidas multijugador, serán algunas de sus cualidades más interesantes

gracias a su reactor nuclear y a dos turbinas capaces de generar 35.000 CV. La tripulación está formada por 133 hombres, 13 de ellos oficiales entre los que, por supuesto, estaréis vosotros con el cargo de comandante.
Estos números hablan por sí solos de la diferencia que supone gobernar un submarino moderno con respecto a los U-Boat alemanes y Clase Gato americanos de la segunda guerra mundial que tantas horas de tensión claustrofóbica han provocado en «Aces of the Deep» y «Silent Hunter». Pero la base es la misma, el ABC sigue siendo aprovechar la invisibilidad de este depredador de acero para atacar tan repentinamente que mientras nos evadimos sigilosamente los tripulantes de los barcos torpedeados todavía se estén preguntando qué demonios ha pasado.
Si al dominio en los mencionados simuladores se le unen horas de experiencia con el "Seawolf", no tendréis problemas para adaptaros a la navegación del 688(I). Y para los que es su vida hayan comandado un sumergible, no hay problema, tanto el completo manual como el programa van a ser traducidos. Además, los



El sónar es uno de los intrincados sistemas que tendremos que llegar a dominar, pues la anticipación al enemigo en la detección será una de las claves del éxito del submarino.



Para que los mapas sean topográficamente idénticos se están usando las fotos de satélite, y las zonas de navegación incluyen el Mar Atlántico, el Mediterráneo, el Caribe, el Océano Índico y, cómo no, el Golfo Pérsico.

tutoriales de a bordo son la solución idónea para cualquier imprevisto en alta mar.

PROFESIONALES DE LA MARINA

Para la reproducción a escala informática del «688(I)», se ha recurrido nada menos que a Sonalysts, el responsable del diseño de las unidades de entrenamiento de submarinos de la armada estadounidense. Con semejante director de proyecto, ya os podréis imaginar que nos espera un grado de detallismo y respeto al original tan grande que ni mirando con lupa encontraréis diferencias en las distintas salas: puente de mando, salas de sonar, radio, radar, torpedos, camarote, etc. Todas las estancias de la nave y sus correspondientes sistemas serán de un realismo casi exagerado, por lo que aprender el funcionamiento de los complejos mecanismos de escucha y fijación de blancos no será nada fácil. La perfección también afectará al comportamiento del submarino, al armamento, y claro está, a los combates, donde el sofisticado engine de IA hará que tanto los enemigos como las fuerzas de cobertura se comporten como en un conflicto real.

COMBATES VIRTUALES

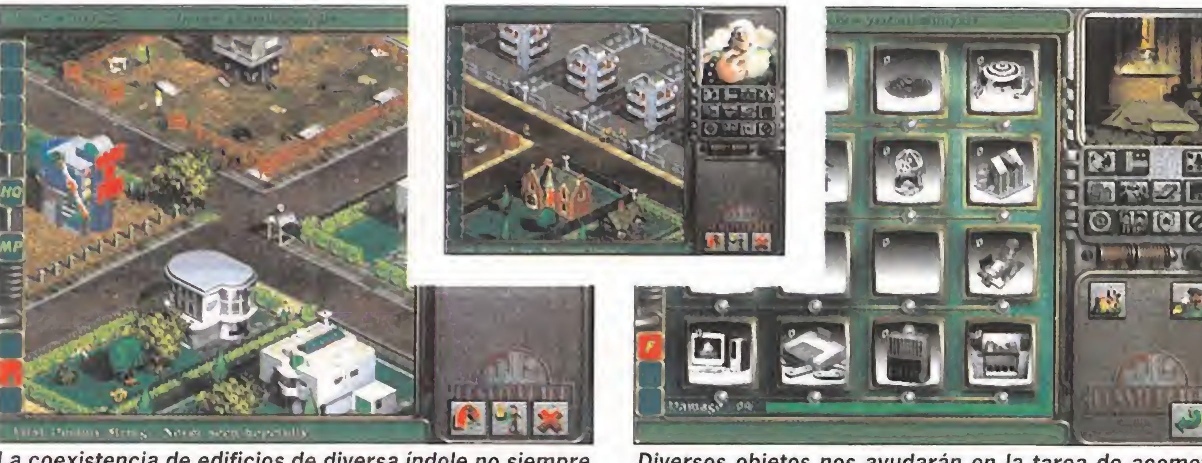
Y una vez superados los entrenamientos y demostradas nuestras cualidades para dirigir el submarino ya podremos soltar amarras para meternos de lleno en unas misiones con tal variedad de objetivos que deberemos aplicar distintas tácticas: ataques a barcos, enfrentamientos contra submarinos, lanzamientos de misiles, vigilancia, rescate, etc. Para el modo de campaña completa, Jane´s ha recurrido a su famosa base de datos para idear ficticias pero posibles guerras. Los gráficos en alta resolución de las vistas a través del periscopio y del entorno 3D, junto a los esenciales efectos de sonido, aprovecharán al máximo las librerías Direct3X de Windows 95 para hacernos sentir la enorme presión, dificultad y belleza visual que conlleva el capitanear un submarino de combate, un puesto militar de acceso casi imposible del que podréis disfrutar en breve.

A.T.I.

Como es marca de la casa, las cotas de realismo llegarán al límite de lo permitido por el Ministerio de Defensa de los EE.UU.

Constructor
Diferente

Uno de los juegos más originales de los últimos meses en el género de la estrategia, se acerca a pasos agigantados. «Constructor» es la apuesta de Acclaim y System 3 por algo más que tácticas bélicas y pseudo IA, para un juego que quedará definido por un enorme sentido del humor y una exigencia máxima para el usuario.



La coexistencia de edificios de diversa índole no siempre resultará un factor positivo para nuestros objetivos.

Diversos objetos nos ayudarán en la tarea de acometer las distintas reformas en nuestras construcciones.

SYSTEM 3/ACCLAIM
En preparación: **PC CD/PLAYSTATION**
ESTRATEGIA

Presentaciones oficiales en ferias, visitas de System 3 a nuestra redacción, visitas de Micromanía a las oficinas de System 3... Poco a poco «Constructor» va desvelando todo aquello con lo que pretenden, si no redefinir un género tan de moda como la estrategia, sí aportar un nuevo y refrescante punto de vista sobre el mismo.
Dominado por el apartado de gestión de recursos, y contando con otros ingredientes, la nueva producción de la compañía británica creadora de viejos clásicos como «Tusker» o «Last Ninja», plantea al jugador el asumir una función tan conocida como el ser responsable de una empresa constructora, dejando de lado cualquier extraña historia respecto a guerras, invasiones o similares, lo que quizá pueda dar una falsa idea de la complejidad real que poseerá.



UN VIEJO PROYECTO

Se da la paradoja que uno de los proyectos más innovadores de este año es, curiosamente, una idea que lleva largo tiempo en desarrollo. Desde que los primeros esbozos de lo que será «Constructor» surgieron, como un título pensado para Amiga, hasta hoy, puede que la idea original no haya cambiado en demasía, pero sí multitud de detalles, desde el mismo diseño gráfico hasta los personajes, pasando por la gestión de IA. Durante todo este tiempo la base del juego se ha mantenido; construir un entorno perfectamente habitable, que nos haga ganar dinero con su gestión y, al tiempo, evitar que el/los posible/s rival/es nos supere/n en distintas áreas.
Distintos niveles de dificultad que se basan en la consecución directa de distintos objetivos finales nos ofrecerán una variedad tal de juego, y de llevar a cabo las acciones posibles de distintos modos, que casi se puede decir que tanto en este aspecto, como en el de alternar entre opciones de un jugador o multiusuario, «Constructor» es un conjunto de varios programas en uno.

ENTORNO REAL

Las bases de «Constructor» se están cimentando sobre el objetivo de ofrecer un entorno lo más realista posible que abarque la temática, desarrollo de acción, diseño gráfico y personajes que intervienen. No sólo la gestión económica se presenta como un parámetro fundamental, sino otros muy variados como la necesidad de pensar en cada pequeño detalle de nuestra intervención directa sobre una edificación –como los árboles de los jardines–, el construir zonas dedicadas a entornos residenciales o de trabajo, etc.
El punto de vista escogido para representar nuestra zona de intervención es una tradicional perspectiva isométrica, con diferentes niveles de detalle –desde una proyección plana en un mapa, hasta un zoom de gran calidad gráfica–, en la que se asentarán casas, edificios e inmuebles de todo tipo, y por donde pulularán los fantásticos personajes diseñados para la ocasión que, en un claro y marcado estilo de humor británico, simbolizan roles de lo más dispar. Todos ellos diseñados en gráficos prerenderizados, al igual que muchas de las animaciones que

dan paso al control sobre uno de nuestros trabajadores o a cualquier acción. Pero, con mucho, lo mejor de «Constructor» se perfila la inusitada simplicidad de manejo que, con no demasiados parámetros a controlar, puede sumergirnos en una acción tan compleja como imaginable, así como una muy eficaz gestión de la IA, gracias al exhaustivo testeo y sugerencias que han ido surgiendo. En definitiva, un juego que encantará a todos los aficionados a los productos de calidad.

F.D.L.

Mejoras y reformas

Conseguir beneficios es lo primero. Pero para ello hay que labrarse una buena reputación y ofrecer calidad en nuestro trabajo de constructores. ¿Cómo? Tan simple como ofreciendo casas y edificios cada vez mejores, que satisfagan a nuestros inquilinos, logrando así un nivel de vida y bienestar lo más elevado posible. Esto, que dicho así suena muy fácil, no lo parece tanto al descubrir que, edificio tras edificio, y habitación tras habitación, la gran mayoría de estas reformas hay que ejecutarlas de manera individualizada, una a una. Y no todo se reduce a una gestión eficaz de nuestros recursos, sino además a tener en cuenta a los "enemigos" controlados por el ordenador u otros jugadores, que ofrecerán una dificultad añadida a la que cualquier fase concreta del juego ya ofrezca. Una pequeña locura que nos hará pasar horas y horas de diversión, intentando convertirnos en magnates del sector de la construcción









La "felicidad" de nuestros inquilinos depende de muchos y variados detalles.







El sentido del humor es una de las notas más características de este juego

Como en la vida misma

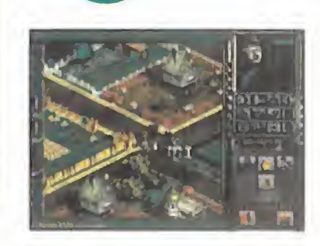
Los personajes que pueblan el juego serán, sin duda, uno de los aspectos más divertidos y conseguidos a tener en cuenta en «Constructor». No sólo por su variedad, y decisiva influencia –no siempre controlable por nuestras acciones ni decisiones– en el devenir del juego, sino por su acertada elección y fantástico diseño. Unidades de trabajo representadas por albañiles, capataces, pintores, fontaneros, etc., serán algunos de los más importantes a manejar pero, junto a estos, otros secundarios, pero de suma importancia, serán los fantasmas, hippies, cabezas rapadas, policías, gangsters, banqueros –aunque estos últimos a veces se confundan–, inquilinos de toda clase, y muchos otros que dan a «Constructor» un aspecto único, y casi genial.







La nueva producción de System 3 se aleja del tradicional concepto bélico de los juegos de estrategia, ofreciendo algo distinto



WorldWide Soccer
Defiende tus **colores**

La todopoderosa Sega se atreve con todo. Después de tocar temas tan variados como la lucha, el automovilismo o los arcades de plataformas, ahora le toca el turno al deporte mundial por excelencia, el fútbol. Una cosa está clara: si se mantienen en su línea, la calidad está garantizada.





Se han tenido en cuenta las nuevas tecnologías y por ello aprovechará la potencia de los MMX





SEGA PC
En preparación: **PC CD (WIN 95)**
DEPORTIVO

Japón siempre ha estado bastante distante de Europa, culturalmente hablando, pero los tiempos cambian y nuestras influencias poco a poco van calando en su sociedad. Un ejemplo claro de esto es el fútbol; su popularidad en estas tierras está creciendo continuamente y, prueba de ello es el paso de muchos jugadores internacionales de calidad por su liga. Éste pudo haber sido el empujón definitivo, si es que hacía falta, para que Sega pusiese manos a la obra en este simulador deportivo. Primero apareció para su consola Saturn, y ahora se está trabajando en su correspondiente versión PC. Su nombre es «WorldWide Soccer» y, teniendo en cuenta la calidad de sus programadores y la gran aceptación de este género, tiene una plaza casi segura en la lucha por el número uno.

Entorno a medida

Tres inmejorables campos albergarán nuestros partidos más memorables. Ya sea con un espléndido sol, bajo la lluvia, de día o de noche, nunca os encontraréis con sus puertas cerradas. Aún habrá que esperar para comprobar si la elección de campo tendrá algún impacto sobre el juego, aparte del meramente estético.









No siempre podremos disfrutar del buen tiempo mientras jugamos un partido; la lluvia será siempre un factor a tener en cuenta.



Cuarenta y ocho selecciones de los cinco continentes, con sus habituales uniformes, dan vida a este juego. La Selección Española estará entre ellas.

Las opciones relacionadas con finanzas o fichajes han sido totalmente olvidadas para dar más protagonismo al simulador en sí


Cuando se ejecute el lanzamiento de un penalty, el ángulo de cámara cambiará para ofrecernos un primer plano de lo que allí suceda.

La característica más importante es que todos aquellos que gusten de llevar minuciosamente cuentas, fichajes y demás aspectos relacionados con la administración, no tendrán en este juego oportunidad de practicarlo. Estos aspectos han sido olvidados por completo para que la acción sobre el campo asuma todo el protagonismo.

SÓLO SELECCIONES

Como es habitual, el entorno sobre el que se desarrollará la acción será totalmente tridimensional y, gracias a esto, podremos contemplar la acción y repeticiones desde varios ángulos y distancias. Pero olvidaros de simular vuestro derby favorito o ganar una liga virtual con el equipo de vuestros amores, pues sólo será posible canalizar vuestro buen hacer a través de las 48 selecciones nacionales incluidas, eso sí, con alineaciones totalmente modificables. Esperemos que los nombres de sus componentes sean incluidos con cierta rigurosidad pues, aunque no sea de vital importancia, da siempre una mejor impresión y demuestra un mayor interés.

Con ellas podremos disfrutar de las más variadas competiciones, en formato de liguilla o eliminatorias, solos o contra algún compañero de fatigas. El número de opciones que presentará la versión completa serán, a priori, suficientes para satisfacer al usuario más exigente: variada climatología, partidos de día o noche, repetición y almacenamiento de los goles más espectaculares, colocación en el campo y multitud de vistas...

BUENAS PERSPECTIVAS

Habiendo visto las excelencias de una versión en desarrollo, podemos prever que la jugabilidad del mismo será su principal baza, aunque no podemos olvidarnos de otras virtudes dignas de mención –en especial sus cuidados gráficos 3D–. Técnicamente, aparte de los gráficos SVGA y del sonido –con comentarios en tiempo real–, destacará un punto por encima de los demás: la aparición de una versión especialmente optimizada para los chips MMX. Si finalmente esto se lleva a cabo será agradecido por muchos sufridos usuarios que se han gastado sus ahorros en este chip.

J.J.V.

La moviola

Cuando, después de largas horas de sufrimiento, se consigue hilvanar una jugada que ya quisieran para sí algunas de las estrellas del fútbol mundial, no hay nada más regocijante que verla repetida desde todos los ángulos imaginables. Ésta será una de las opciones más completas que presentará «WorldWide Soccer» pues además de la repetición en sí, también cabrá la posibilidad de guardarlas en el disco duro y que así nadie dude de nuestras habilidades con el esférico.







Red Baron II
A cielo abierto





Han pasado más de tres años desde que Sierra lanzara «Red Baron», uno de los títulos emblemáticos de la simulación dedicada a la Gran Guerra. Durante todo este tiempo, los miembros de Dynamix han estado trabajando en el diseño de una continuación que, recogiendo la esencia del original, aprovechara todas las posibilidades del hardware actual.





En extremo detallados, los cockpits de los múltiples aviones disponibles poseen un realismo total.

DYNAMIX/SIERRA
En preparación: **PC CD**
SIMULADOR



No está previsto que el juego utilice tarjetas 3D, pero no se descarta una actualización, a posteriori

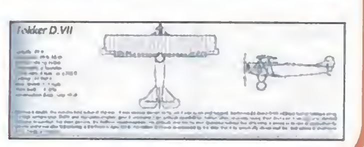
Cuentan las viejas crónicas, de Manfred Von Richtoffen, que sus enemigos le dieron el apodo de "el Barón Rojo" no sólo por el color del que estaba pintado su triplano, el Fokker Dr. I más temido de los cielos europeos hasta 1.917, sino porque se decía de él que era la encarnación del mismísimo diablo a los mandos de un avión.

Tal fue la pericia, endiablada habilidad y demoledora eficacia de este piloto mítico, que ha pasado a los anales de la Historia con todos los honores, y

Pero... ¿podían volar?

¿Cómo podían volar aquellos viejos cacharros, hechos a mano, de forma artesanal, y con materiales que hoy día se utilizan para fabricar cometas? Pues volaban y, de hecho, todavía vuelan hoy. Pero lo importante de «Red Baron II» es el detalle exquisito que se está marcando Dynamix en la recreación de varios de los muy diversos aeroplanos de la época, que se está dejando notar desde el primer esbozo de los modelos 3D que el juego ofrecerá en su versión definitiva. Modelos tridimensionales diseñados a partir de fotografías y planos auténticos, y compuestos por cientos de polígonos, son sólo la punta del iceberg del diseño aeronáutico de «Red Baron II», puesto que, además, se incluirá con el juego un editor en el que se podrán decorar todos los aviones al gusto de cada cual, pudiendo después exportarlos al juego, creando así nuestra única e inimitable flota de caballeros del aire.





Según sus creadores, «Red Baron II» será el más completo y realista simulador de vuelo, basado en los modelos de aeroplanos usados en la Gran Guerra









La simulación no se cierne sólo al vuelo. La recreación de distintas campañas históricas y pilotos reales estarán también en el juego.





con el mérito de haber muerto ganando el respeto y admiración de sus mismísimos enemigos. Sus 59 derribos comprobados son sólo un dato capaz de ensombrecer el curriculum del más experto piloto de cazas de hoy en día, si tenemos en cuenta las condiciones, tecnología e infraestructuras de la segunda década del siglo XX, en lo referente a aviación.

Sin embargo, no estamos aquí para asistir a una clase de Historia, aunque tenga mucho que ver con el tema que nos ocupa, el próximo lanzamiento de Sierra de la segunda parte de «Red Baron». Fanáticos de la simulación de vuelo de principios de siglo, ya podéis ir empezando a frotaros las manos.

REALISMO. CLAVE DEL ÉXITO

Según cuentan sus propios creadores, «Red Baron II» no es simplemente un simulador de vuelo más. "La mayoría de simuladores se guían por determinados algoritmos matemáticos basados en el posible comportamiento aerodinámico de un modelo base en circunstancias predeterminadas". Bien, sin entrar en polémicas sobre la veracidad, total o parcial de la afirmación de Dynamix, la verdad es que «Red Baron II» posee, según las versiones vistas, unos cuantos detalles de ►

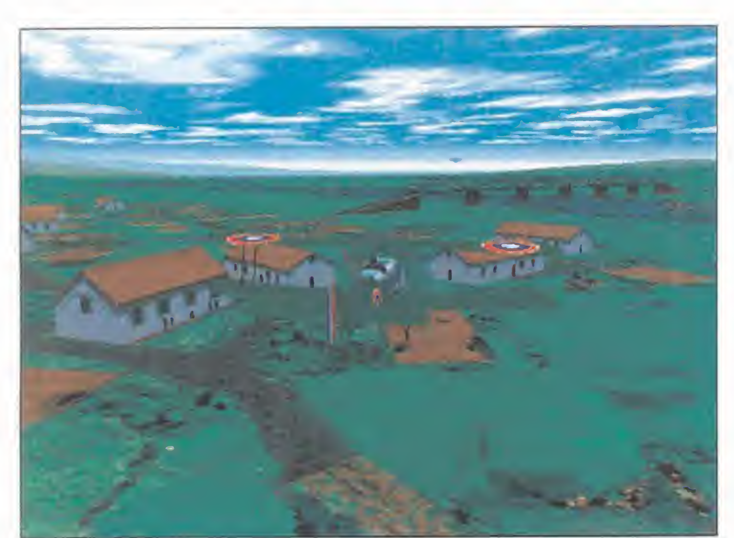
Todos los que están...

Quizá no estén todos los que son, pero desde luego no se podrá negar que «Red Baron II» poseerá un buen puñado de modelos reales de aviones de la época, por ambos bandos en conflicto, y detallados al máximo. Albatros, Fokker, Sopwith... Un título, en definitiva, para satisfacer tanto las ansias de perfección en el aire, como la vista y, por qué no, algo de conocimiento histórico de unos tiempos en que hasta en la guerra, al menos en parte de ella, había cierta caballerosidad y respeto.









Los escenarios de «Red Baron II» poseerán un gran nivel de detalle, no sólo en cuestión de calidad gráfica, sino de ambientación.

Y nos fuimos a Francia...

¿Qué mejor lugar para presentar un juego como «Red Baron II», que uno de los aeródromos desde los que partían los aviones franceses e ingleses, dispuestos a la batalla en los cielos contra el infernal «Baron Rojo»?

Pues así fue. La Ferté Alais, muy cerca de París, fue el escenario escogido por Sierra –un escenario ideal, dicho sea de paso, para que los desarrolladores del juego nos pusieran al tanto de las virtudes y novedades de «Red Baron II»–. Entre ellas, la compatibilidad con el nuevo joystick de Microsoft, el Force Feedback, un invento de los ingenieros de la multinacional americana que, además de ser un excelente sistema de control, para éste y otros simuladores y juegos, posee la particularidad de hacer sentir al jugador la escena con un verismo total, al vibrar y "descontrolarse" cuando recibimos un impacto o maniobramos de forma brusca. El concepto no es nuevo, desde luego, pues otros inventos como el Cyberman, de Logitech, ya lo aplicaron. Sin embargo, parece que Microsoft puede haber depurado bastante más la idea, y aplicado con más eficacia la teoría.

Volviendo al escenario de tan idílica presentación, la visión de docenas de monoplanos, biplanos y hasta una perfecta recreación del famoso Fokker Dr. I del "Baron Rojo" pusieron la nota colorista al día, iluminando así, con su presencia, el nublado –y a veces lluvioso– día de junio que amaneció en La Ferté Alais, incluyendo una exhibición acrobática y un simulacro de "dogfight" entre dos Sopwith y el Fokker. Para redondear la jornada, un sorteo entre todos los representantes de la prensa especializada permitió que unos cuantos afortunados se subieran a algunos de estos preciosos y magníficos aviones, disfrutando de la misma sensación que nuestros "bisabuelos pilotos" tenían cuando se montaban en ellos. Desgraciadamente, el representante que enviamos de nuestra revista no estuvo entre ellos y, con mucha envidia, pero sana, contempló cómo los otros dos periodistas españoles se lo pasaban en grande volando por los cielos de la dulce Francia. Bueno, qué se la va a hacer. Al menos, tuvimos a un par de paisanos "en órbita".

verdadera calidad, y originalidad técnica. De fiarnos de todas las noticias conocidas hasta el momento, cada uno de los diferentes aviones que se podrán manejar en «Red Baron II», por ambos bandos, posee unas características únicas y particulares, en las que influye decisivamente todo lo relacionado con la aerodinámica real y la física aeronáutica, de modo que cada pequeña pieza del avión se comporta en vuelo afectando al conjunto, e influida a su vez por factores externos. Como ejemplo, podríamos citar el dato de que un ala de un biplano que hubiera sido alcanzada por una bala enemiga, podría acabar resultando en una rotura de la tela que recubría las alas de estos "pájaros" de madera, metal y lona, en muy diferentes formas y obligando, según las corrientes, condiciones atmosféricas, etc., a maniobrar de muy distintos modos.

Sin embargo, el realismo que citan los componentes del equipo de desarrollo no se ciñe sólo al apartado de la simulación en sí. Otro punto también importante, pero a veces no tenido en cuenta, ha sido una de las principales preocupaciones de Dynamix, y es la recreación del entorno en el que se desarrollaron muchas de las batallas reales de la 1ª Guerra Mundial en los cielos de la vieja Europa.

AL DETALLE

Los mapas de distintas zonas de Francia, Bélgica, Alemania, etc., han sido calcados con toda precisión, para meter lo más posible al jugador en un ambiente realista al máximo. Además, en las diversas opciones de juego entran en acción apartados como misiones históricas reales, participación de pilotos auténticos de la época, cuyo papel y personalidad podemos asumir, etc. Y, además, claro está, todo esto se aderezará con un nivel técnico notable, y una diversión y adicción insuperables, al ser, pese a todo, uno de esos simuladores al alcance de todos los usuarios, dada la –teóricamente– precariedad en el nivel de dificultad al no tener que controlar miles de teclas y apartados relacionados con la aviónica, disfrutando tanto del puro placer de volar, como del "dogfight" más exquisitamente habilidoso que haya existido jamás.

En definitiva, «Red Baron II» se perfila como una pequeña joya dentro de su particular área de la simulación, y dentro de muy poco llegará hasta nosotros. Veremos, entonces, si todas las optimistas previsiones de «Red Baron II» se cumplen, tal y como promete Dynamix.

F.D.L.



El primer Arcade de Acción 3D en el Viejo Oeste

LucasArts Entertainment Company presenta

Outlaws

(Forajidos)

Desafía al resto
del mundo en INTERNET
www.rebelhq.com

"Es una lección para maestros".
PC Player

"Un título que nadie debe perderse".
PC Media

"Calidad indiscutible".
MicroManía

"Un juego que incorpora numerosas novedades".
CGW

ERBE

Morir es demasiado bueno para ellos

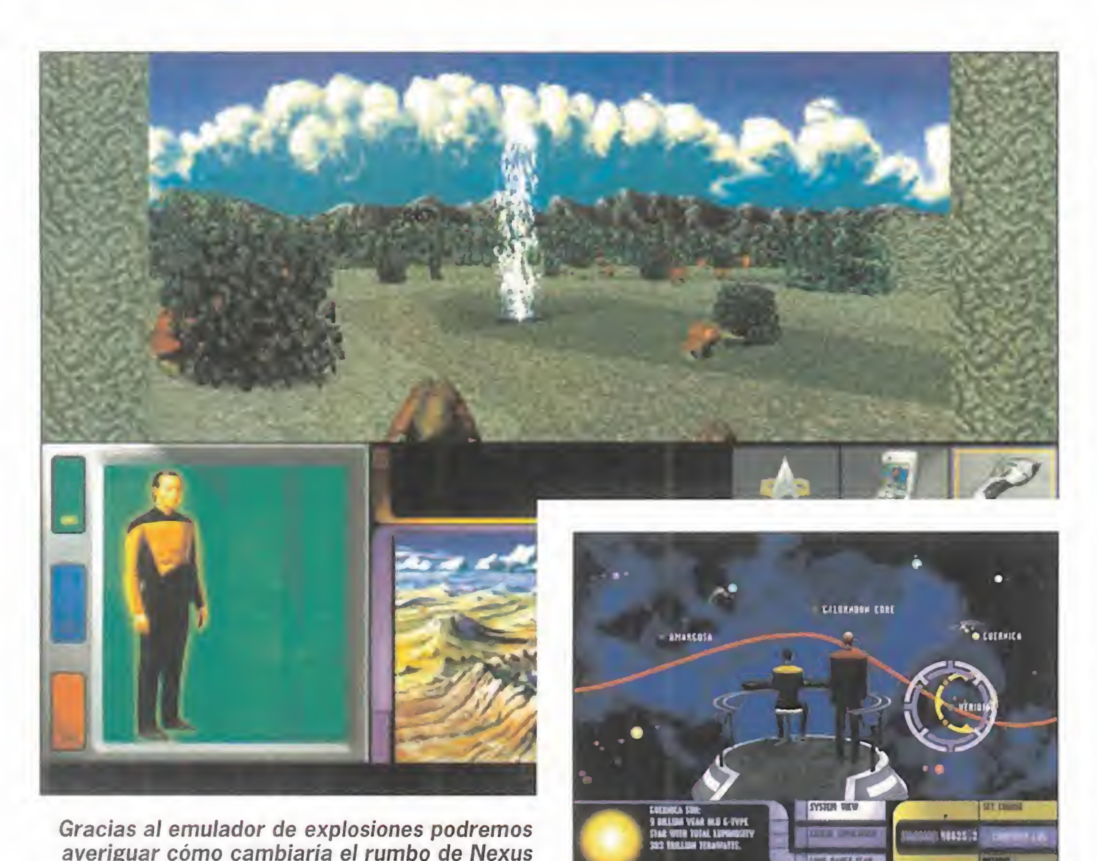
LUCAS Arts

ERBE Software: Méndez Álvaro nº57, 3ª planta • 28045 Madrid • Tel.: (91) 506 42 00 • Fax: (91) 528 83 63

STAR TREK GENERATIONS



BIENVENIDOS A BORDO



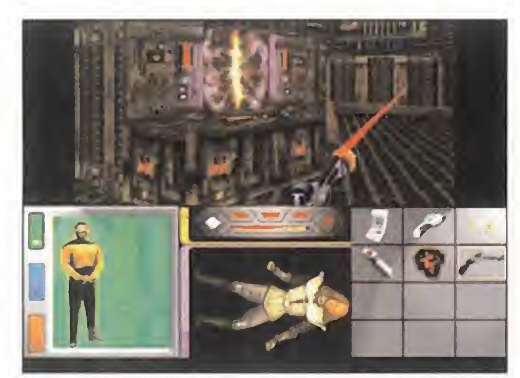
Gracias al emulador de explosiones podremos averiguar cómo cambiaría el rumbo de Nexus si desapareciese algún sistema solar.

MICROPROSE
Disponible: **PC CD (WIN 95)**
AVENTURA

La historia comienza abordo del U.S.S Enterprise NCC-1701-D, 78 años antes de que la actual tripulación, compuesta por expertos de ambas generaciones, dirigiese los destinos de la nave. Durante el transcurso de un tranquilo viaje, la nave recibió una solicitud de ayuda. Las noticias hablaban de una nave inmersa en un extraño campo de fuerza y el Capitán James T. Kirk, con su audacia característica, no dudó en ir en su ayuda. Durante el arriesgado intento de liberación, el Enterprise también se vio atrapado en su interior por lo que el capitán bajó al puente inferior para activar mecanismos de escape. Una explosión sacudió la zona haciendo desaparecer al Capitán. Esta fuerza se sucede, desde entonces, cada 39 años. Ahora, uno de los tripulantes de aquella infortunada nave inicial, el Dr. Tolian Soran, quiere volver a verse inmerso en ese haz de energía, llamado Nexus, y hará todo lo posible por







Al acabar con alguno de los enemigos podremos registrarle. Esto puede facilitarnos munición extra o, incluso, la llave de alguna puerta.



El capitán James T. Kirk sufrió un lamentable accidente en un difícil rescate. Su cuerpo desapareció sin dejar rastro alguno. A partir de aquí la aventura comienza para nosotros.

Nos encontramos ante el juego que mejor recrea el ambiente trekkie en las pantallas de nuestros ordenadores

conseguirlo. Su pretensión es acceder, a través de esta energía, a una dimensión paradisíaca donde residir el resto de sus días. Tu misión es evitar que destruya planetas con millones de criaturas en su interior y, para ello, nada mejor que capturarle. En esta ocasión no asumiremos el papel de alguien en particular, sino de la tripulación en general, cuyos componentes son el Capitán Picard, Comandante Riker, Data, Worf, Geordi La Forge, Dr. Crusher y el Comandante Troi. Cada uno de ellos tiene sus características propias y se adapta mejor a diferentes circunstancias.

Muchos se preguntarán, ¿es todo igual que la película? La respuesta es no; la historia sí es, en esencia, la misma, pero se han incluido nuevos lugares para que nadie sepa de antemano cómo descubrir el misterio de Nexus.

CARTOGRAFÍA ESTELAR

Lo primero que observaremos al iniciar la aventura será un mapa tridimensional que representa con exactitud los sistemas solares y planetas que componen la galaxia. Esta escena se repetirá a lo largo de la misma y podría ser calificada como el centro de operaciones del Enterprise. Todas las acciones que aquí se lleven a cabo necesitarán un tiempo –unidades estelares– para ser ejecutadas, y por tanto habrá que ser cautos cuando queramos explorar nuevos lugares. Comencemos un repaso de las acciones posibles.

El aspecto más relevante es la posibilidad de movernos entre los diferentes sistemas solares y así investigar más de cerca las evoluciones de sus planetas. Presidiendo el mapa se encuentran el Capitán Picard y Data, y todo aquello que comenten entre ellos, o con terceros, podrá ser escuchado por nosotros de viva voz. Estas conversaciones son de vital importancia, pues contienen pistas que nos ayudarán en nuestra ardua búsqueda. Para conseguir información sobre el estado de cada lugar, el Enterprise está dotado de ultramodernos sistemas de escaneo, aunque si la distancia con el punto a escanear es muy grande, los resultados serán mucho menos precisos y pueden pasarse por alto detalles de vital importancia.

Soran, en su cruel objetivo, pretende cambiar el rumbo de Nexus y la mejor forma para ello es alterar las fuerzas gravitatorias existentes destruyendo sistemas solares enteros. Pero lo que él no sabe es que nosotros contamos con un sistema que permite simular explosiones de estos y averiguar su influencia directa sobre el rumbo que tomaría Nexus. Esto puede ayudarnos a imaginar las maléficas intenciones de nuestro adversario y adelantarnos a sus planes de futuro.

Una vez que el escaneo aporte vestigios sobre la presencia del buscado personaje, procederemos a transportar un equipo a la superficie.

ALGO DE «DOOM»

El personaje que llevará a cabo cada una de las doce misiones que incluye el juego –no es necesario acabar todas para llegar al final– es elegido ►

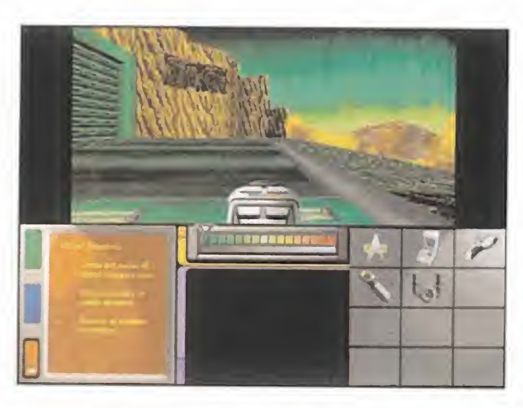
Para entrar en calor

La esencia de «Star Trek» radica, principalmente, en su ambientación, y qué mejor para dar vida a este juego que intercalar largas secuencias de vídeo con los protagonistas de la película. Algunas de éstas son parte de la película original, pero otras han sido rodadas exclusivamente para aparecer en «Star Trek. Generations». Esto nos da una idea del esfuerzo que han hecho en Microprose para trasladar, en todo su esplendor, las aventuras de «Star Trek» a nuestros hogares.













Aquí podemos ver al Dr. Tolian Soran en el momento de ser rescatado hace 78 años. Ahora sus intenciones harán temblar todos los cimientos de la galaxia.

Si buscas un arcade frenético puedes llevarte una buena decepción: la aventura es lo que prima

automáticamente por el Capitán Picard y lo primero que se nos muestra es un resumen de la situación y los objetivos de la misión para, de inmediato, tomar el control del protagonista de ésta. La pantalla se verá entonces dividida en dos porciones: la mitad superior nos mostrará el terreno por el que vayamos avanzando en una perspectiva subjetiva al más puro estilo «Doom», y la segunda, la inferior, tendrá como objetivo mostrarnos el inventario, nivel de vida, armamento restante, objetos que vayamos encontrando a nuestros pies, revisión de objetivos... Todo esto se encuentra realizado con unos vistosos gráficos –aunque en ocasiones las texturas de paredes y suelos lleguen a confundir– y posee una diferencia importante con el resto de arcades 3D: los disparos se hacen con un punto de mira accionado por el ratón. Al principio cuesta acostumbrarse, pero con un poco de práctica no habrá Romulianos o Klingons que se os resistan.
Según vayamos matando o aturdiendo enemigos, será necesario registrarles en busca de objetos que nos puedan ayudar más adelante. Nosotros os recomendamos poner el arma a una intensidad elevada, pues, de lo contrario, algunos enemigos despertarán al intentar el citado registro. Esto último es la primera pista que nos hace suponer que no todo va a ser acción; la aventura será el componente más importante. La dificultad de estas fases es, en ocasiones, muy elevada, sobre todo en lo que respecta a su componente de aventura, pues no caer en el uso de un objeto puede suponernos la imposibilidad de abrir una nueva vía que nos acerce a su finalización. De todos modos, si las cosas van mal, antes de que nuestro nivel de vida se aproxime al final, y para preservar nuestra existencia, seremos teletransportados de nuevo a bordo del Enterprise donde podremos intentar otra misión –a no ser que llevemos en nuestro haber varios fracasos anteriores–. Lo que no correría igual suerte sería el planeta donde fracasamos; en muchos casos una explosión acabaría en segundos con millones de años de evolución.

SIMULADOR DE COMBATE

Estas son los momentos más escasos del juego. Sólo accederemos al simulador de combate cuando, en nuestro deambular por los lejanos sistemas, nos veamos las caras con naves enemigas. En ese momento tomaremos el control del Enterprise y deberemos demostrar nuestra pericia como experimentado piloto.
Para ayudarnos en tan dura tarea contaremos con la inestimable ayuda de los más avanzados sensores y paneles que nos informarán al momento de nivel de daños –propio y ajeno–, situación del enemigo/s y armamento disponible. Además, gracias al controlador de vuelo, podremos ordenar un número predefinido de maniobras que serán ejecutadas de forma precisa. Las más importantes son: situarse a distancia de ataque del objetivo, escapar de la zona y parada total. Sin embargo, el lanzamiento de "Phasers" y torpedos será llevado a cabo siempre manualmente.

DE PELÍCULA

La principal virtud que se desprende de este comentario es su variedad. Aparte de las ya comentadas sub-fases, el juego incluye espectaculares secuencias de vídeo –algunas rodadas exclusivamente para él– que harán las delicias de los millones de trekkies existentes. Esto contribuye, junto con el sonido y voces de la película, a crear un ambiente extraordinario que convertirá vuestra habitación en un autentico compartimento del Enterprise.
También, emergiendo esa parte crítica que llevamos dentro, observamos aspectos negativos. El primero es su extraña opción de grabar partida; si grabamos en mitad de una misión y, posteriormente, queremos cargar esa situación, se nos obligará a comenzar la misión desde el principio. Así que no desesperéis si, a punto de llegar al final de una, dais con vuestros huesos en el suelo. El que avisa...
Un segundo punto mejorable son las reducidas dimensiones de la ventana de acción en los momentos de simulación espacial y arcade 3D. Hubiese sido de agradecer una opción para ponerlo a pantalla completa o, por lo menos, tres cuartos de ésta.
Con sus virtudes y defectos –todo es mejorable– nos encontramos ante un formidable juego con algo de acción, mucha exploración, increíbles aventuras y una puesta en escena digna de elogio.

J.J.V.

84

concurso HISTORIA DEL VIDEOJUEGO



Con el inicio de la década de los 90, tiene lugar el lanzamiento de las consolas de videojuegos. Si te has leído atentamente el suplemento que regalamos junto con Micromanía no tendrás problema en contestar correctamente a las siguientes preguntas que te planteamos:

¡Ánimo y responde rápidamente, sorteamos 100 juegos de Ubi Soft!

Preguntas concurso:

1) ¿Cuál es el año denominado como el de "la invasión de las consolas?
2) ¿Sabes el nombre de la primera consola de 16 bits que se puso a la venta?
3) Un conocido héroe pasó de las pantallas de cine a los videojuegos ¿sabes de quién hablamos?
4) Dinos el nombre de la capital europea que fué testigo del lanzamiento de consola Sega Megadrive.
5) Tres consolas portátiles aparecieron a principios de la década ¿sabes cuáles son?
6) ¿Conoces los nombres de los dos modelos más conocidos de tarjetas de sonido de aquella época?
7) Los juegos de rol experimentan su definitivo despegue en ¿podrías mencionar dos títulos representativos de principios de la década?
8) ¿Con qué relacionas a Alfonso Azpiri?
9) ¿Puedes decirnos al menos tres títulos de juegos destacados del año 1990?
10) ¿Sabes el nombre de la primera máquina recreativa fabricada en nuestro país?





Bases del concurso "HISTORIA DEL VIDEOJUEGO"

1. - Podrán participar en el concurso todos los lectores de la revista MICROMANIA que envíen el cupón de participación con las respuestas correctas, a la siguiente dirección: HOBBY PRESS, S.A. ; Revista Micromanía; Apartado de Correos 328. 28100 Alcobendas (Madrid).

Indicando en una esquina del sobre: CONCURSO "HISTORIA DEL VIDEOJUEGO AGOSTO ".

2.- De entre todas las cartas recibidas con las respuestas correctas se extraerán OCHO, cuyos remitentes recibirán cada uno el siguiente lote de juegos de Ubi Soft para pc: Bc Racers, Action Soccer, Peter y los números, Los sueños de Peter, Peter y Papá Noel, Kiyeko, Beneath Still Sky y Break Through. A continuación se elegirán otros DOS premiados que recibirán cada uno un juego de Action Soccer y Kiyeko para pc . El premio no será, en ningún caso, canjeable por dinero.

3.- Sólo podrán participar en el concurso los sobres recibidos con fecha de matasellos del 25 de julio de 1997 al 30 de agosto de 1997.

4.- La elección de los ganadores se realizará el 2 de septiembre de 1997 y los nombres de los ganadores se publicarán en el número de octubre de la revista Micromanía.

5- El hecho de tomar parte en este sorteo implica la aceptación total de sus bases.

6- Cualquier supuesto que se produjese no especificado en estas bases, será resuelto inapelablemente por los organizadores del concurso: UBI SOFT Y HOBBY PRESS.

CUPÓN DE PARTICIPACIÓN

Concurso Historia de los Videojuegos

Nombre ....
Apellidos ....
Dirección ....
Localidad ....
Provincia ....
C. Postal .... Teléfono ....

Las respuestas correctas son:

1.- .... 2.- ....
3.- .... 4.- ....
5.- .... 6.- ....
7.- .... 8.- ....
9.- .... 10.- ....

El PCfútbol de las Estrellas

La revista con CD-ROM para los amantes del fútbol

PC FUTBOL 5.0 eXtensión2

TEMPORADA 96-97

Año V-número 3 2.500 Ptas. Incluye 2 CD-ROM

PC CDROM Windows™95

En la revista:

- **El anuario del fútbol español**
- **La liga Inglesa**

En los CD-ROM:

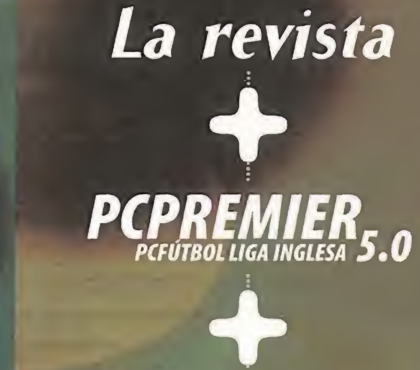
PCPREMIER 5.0
La Liga Inglesa al completo. Manchester, Liverpool, Newcastle...
PRODUCTO COMPLETO

Extension 2:
¡Incluye tacticas de equipo y PCFUTBOL historico!
REQUIERE PCFUTBOL 5.0

Para Windows™ 95 Requiere PCFútbol 5.0

LFP Producto Oficial

La Biblia de la Liga 96-97



todo por sólo

2.500







PCFÚTBOL 5.0 EDICIÓN DE ORO

Para conseguir tu EDICIÓN DE ORO sólo tienes que reunir los certificados de compra de la Extensión 1 y la 2, y hacérnoslos llegar. Te la enviaremos completamente GRATIS.

El retorno de un clásico

¡Izad velas! ¡Largar la mayor! ¡Todo el mundo a cubierta! Empuñad vuestros ratones porque llega... «Monkey Island III: the Curse of Monkey Island». ¿Veis como las plegarias, a veces, surten efecto?

Por fin, tras cinco años en el dique seco, la saga más famosa de las aventuras gráficas está a punto de surcar de nuevo los mares caribeños, en busca del tesoro perdido de la Isla del Mono. En el caso de que todas las previsiones se cumplan, entre los meses de agosto y septiembre tendremos la oportunidad de ayudar al bueno de Guybrush Threepwood a liberar a su amada gobernadora del hechizo que la mantiene convertida en una estatua de oro. Eso, si antes conseguimos solucionar el "pequeño" inconveniente que constituye el hecho de tener que proteger una estatua de oro situada en medio de una isla infectada de piratas. Y, entre medias, otros cientos de "pequeños" inconvenientes nos esperan, el menor de los cuales es un pirata fantasma de barbas ardientes, conocido con el nombre LeChuck. ¿Verdad que ya se os hace la boca agua?

NOTA IMPORTANTE

Para participar en esta sección tenéis que enviarnos una carta con vuestras opiniones o preguntas a la siguiente dirección: **MICROMANÍA**, C/ Ciruelos 4, San Sebastián de los Reyes, 28700 Madrid

No olvidéis incluir en el sobre la reseña **«EL CLUB DE LA AVENTURA»**, para que vuestras peticiones sean atendidas lo más rápidamente posible.

También podéis mandarnos un e-mail al siguiente buzón: **clubaventura.micromania@hobbypress.es**

LOS PRIMEROS DATOS

Tal como os insinué el mes pasado, los importantes contactos de que dispone El Club han puesto en mis manos una versión jugable del deseado «Monkey Island III» y, aunque todavía no es mucho lo que ofrece, ya deja entrever las principales características del próximo bombazo de LucasArts.

Desde el punto de vista sensorial –gráficos y sonido–, «The Curse of Monkey Island» será una especie de «Full Throttle» en SVGA, aunque más avanzado. Los gráficos son de una calidad exquisita, y las animaciones, suaves y muy divertidas, no tienen nada que envidiar a cualquier película de dibujos animados. De hecho, se ha puesto un especial empeño en crear escenarios totalmente interactivos, con multitud de acciones que no aportan nada al argumento, pero que nos integran mejor en la historia. El interfaz también es muy parecido al de nuestro motero favorito, aunque el tatuaje ha sido sustituido por un doblón, que dispone de una mano para coger y empujar objetos, una calavera para examinarlos, y un loro para hablar con los extravagantes personajes que nos esperan. El inventario está representado por un cofre carcomido, al que se accede mediante el botón derecho del ratón. Afortunadamente, éstas son las únicas referencias tomadas de la anterior aventura de LucasArts ya que, tal como prometen sus creadores, Larry Ahern y Jonathan Ackley, el juego no será ni tan corto, ni tan fácil como «Full Throttle». El tiempo mínimo necesario para acabar la aventura, haciendo todas las cosas bien a la primera, se estima que rondará las 30 ó 40 horas. Además de los escenarios conocidos por todos, podremos visitar otras nuevas islas de nombres tan pintorescos como Blood, Skull y Plunder.

Como última novedad, «Monkey III» incluirá pequeñas escenas arcades, con distintos niveles de dificultad para que los puristas no pierdan mucho tiempo con ellas. Por ejemplo, en una de estas pruebas, tendremos que manejar un cañón para hundir las barcas infectadas de piratas fantasma que están atacando el fuerte donde se refugia la gobernadora. Eso sí, el equipo necesario para ejecutar esta maravilla es un P166 con 16 MB de RAM y Windows 95. Que conste que os avisé hace ocho meses... ¿Conseguirá «The Curse of Monkey Island» aunar los adelantos técnicos actuales con la interactividad de los anteriores capítulos? ¿Los golpes de humor causarán el mismo efecto, ahora que Ron Gilbert, el creador de la serie, no está en el proyecto?

Aún tendremos que esperar unas semanas para comprobarlo. Pero si tenemos en cuenta la profesionalidad de LucasArts, estamos seguros de que nunca habrían realizado una tercera parte, sin tener la absoluta seguridad de que superará en todos los aspectos a sus predecesoras. Ya sólo queda que Erbe no tenga los mismos problemas, al traducir las voces, que con «Outlaws» y «X-Wing vs. Tie Fighter», y podamos disfrutar de una experiencia completa.

De todas formas, no conviene olvidarse de que existen un buen puñado de aventuras dispuestas a proporcionarnos innumerables horas de desafíos. Por ejemplo, «The Last Express» de Broderbound, es una de las que más está dando que hablar en todo mundo, debido a las controversias que ha generado. Aburrida y desesperante para unos, genial y absorbente para otros.

La historia gira en torno a las conspiraciones y asesinatos cometidos en un tren que cubre la línea París-Constantinopla. Podréis obtener más información en las páginas de Previews. El meollo es el siguiente: ¿Puede









obtenerse una aventura desafiante y variada dentro de un tren? Si de imaginación se trata, incluso en la cabeza de un alfiler, la emoción está asegurada.
Otra novedad que no habrá que perder de vista es «Quest for Glory V», una aventura con fuertes componentes rol, que marca el inicio de la revolución iniciada por Sierra en todas sus sagas, cuyo punto culminante será «King's Quest VIII». En esta ocasión, las innovaciones radican en el entorno 3D en que se mueve el personaje y la posibilidad de jugar a través de Internet.
Y revolución es precisamente lo que nos propone Douglas Adams, pero a la inversa. Nada menos que una vuelta a las aventuras de texto, adaptadas a la tecnología actual. La cosa debería ser tomada a modo de broma, si Adams no fuese uno de los más respetables escritores de ciencia-ficción de Estados Unidos, cuyo libro «Hitchhiker's Guide to the Galaxy» es todo un clásico, y su adaptación a los ordenadores... ¡vendió más de 100.000 copias hace 20 años!
«Starship Titanic» es el nombre del invento, una epopeya espacial en la que los robots tienen vida propia. Para comunicarnos con ellos, podremos teclear preguntas sobre cualquier tema que se nos ocurra. El programa se encarga de formar una respuesta mezclando cientos de trozos de frases almacenadas en el CD. A mí me parece irrealizable, pero Adams asegura que funciona...

VUELTA AL PASADO

Ahora que los ávidos devoradores de novedades han quedado satisfechos, y que las aventuras de texto pueden revivir una segunda juventud, qué mejor momento para volver la vista unos años atrás, y comentar un nuevo creador de aventuras conversacionales llamado CUTRA.
CUTRA –Creador Ultra Total Raro de Aventuras–, aunque no es nada del otro mundo, merece la pena echarle un vistazo por su sencillez y porque, además, está en castellano. Sin necesidad de saber programación, utilizando menús, pueden crearse aventuras con 150 localizaciones –formato PCX–, 100 objetos, 100 personajes, y un número ilimitado de órdenes y mensajes. El programa genera el código fuente en Pascal, de manera puede ser modificarlo. Si queréis poneros en contacto con su autor, su dirección es:
Alberto Salazar Palomo.
C/ Aldarete 33. 29013 Málaga.
TFN: 95-2257575.

EL CARTERO DEL CLUB

Las noticias sobre la aventura más esperada no nos permiten dedicar tiempo al correo recibido. Tranquilos, que el próximo mes quedará solucionado.
Como siempre, las puertas del Club permanecen abiertas 24 horas al día, 365 días al año.
Hasta el mes que viene.

El Gran Tarkilmar

La opinión de los expertos

Una vez más, «The Dig» y «Monkey II» siguen copando los puestos de honor de nuestras listas. Si todo sigue así, no tendremos que esperar mucho para comprobar cómo la trilogía de la Isla del Mono acapara la mayoría de los puestos en ambos "tops". ¿Es que nadie va a hacer algo para impedirlo?

Las mejores del momento

The Dig
Toonstruck
MundoDisco II
BrokenSword
Prisoner of Ice

Top 5

- The Secret of Monkey Island II
- The Secret of Monkey Island
- Day of the Tentacle
- Indiana Jones Atlantis
- Sam & Max

sumario

60 SOUL BLADE

(PlayStation)

El más espectacular de los juegos de lucha tridimensional que se han hecho hasta el momento. Su modo historia añade algo novedoso a este género tan trillado. Ayuda a los luchadores a encontrar la espada maldita llamada Soul Edge.

La sección de Punto de Mira se viste este mes de lujo, gracias al plantel de títulos que os presentamos.
En el campo de PlayStation, destacar el impresionante «Soul Blade», un juego de lucha uno contra uno, que supera en calidad incluso al mismísimo «Virtua Fighter», y «V-Rally», el mejor arcade de carreras del Rally creado hasta ahora y con el que además podemos revivir toda la acción del premio de Cataluña, que fue celebrado en el mes de Abril. Los usuarios de PC también están de suerte, ya que juegos como «Wipeout 2097», «Archimedean Dynasty» y «Blood» son un hecho ya.
Esperamos que tengáis suficiente hasta el mes que viene, que amenaza con ser uno de los más fuertes en mucho tiempo.

62 WIPEOUT 2097 (PC CD)

La conversión para PC, a partir del juego de PlayStation que, usando la novedosa tecnología de las tarjetas aceleradoras, ofrece las carreras de naves más trepidantes.

68 V-RALLY (PlayStation)

Tal es la calidad de este arcade de carreras de coches, que muchos lo consideran como el digno sucesor del todopoderoso «Sega Rally». Pilotando las versiones deportivas de los coches actuales, como el Citröen Saxo, podrás competir por el primer premio.





76 BLOOD (PC CD)

Un paso más en el terreno de los arcades tridimensionales con este divertido juego que, como su propio nombre indica, está lleno de salvaje y visceral acción.



81 PRO PINBALL. TIMESHOCK! (PC CD)

Tras el éxito de «Pro Pinball. The Web», llega esta segunda entrega de la serie, tan real como los pinball de los salones recreativos.



LA CIUDAD DE LOS NIÑOS PERDIDOS

UNA NIÑA PRECOZ

PSYGNOSIS
V. Comentada: **PLAYSTATION**
AVENTURA

Es inevitable hacer una comparación con su versión PC y el resultado de ésta es muy positivo. Todas las virtudes de la primera han sido mantenidas con fiel exactitud, salvando las lógicas diferencias de resolución entre ambas, es decir, técnicamente sobresaliente aunque con la dificultad y cierta lentitud de este tipo de juegos. Como se sabe, es una aventura gráfica en el estricto sentido de la palabra. Sin duda se trata de una muy buena opción para aquellos poseedores de PlayStation que estén cansados de tanto arcade.

★★★★

STRIKE POINT. THE HEX MISSIONS

EL HELICÓPTERO INVENCIBLE

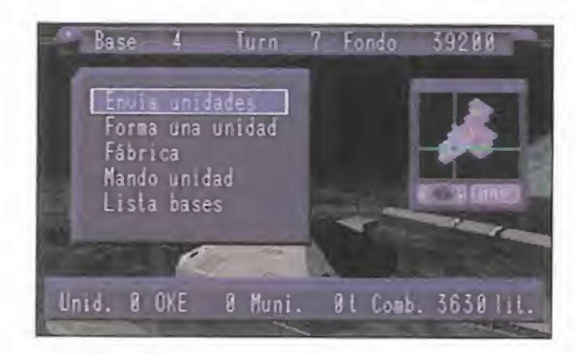
PROJECT TWO/ELITE
Disponible: **PC CD**
ARCADE

Si os gusta la sensación de volar en un helicóptero cargado de armas hasta la bandera, pero no tenéis ganas de aprender complicadas teclas y mecanismos, este juego puede ser vuestro mejor entretenimiento. Se trata de un arcade en su acepción más estricta. En él deberéis abatir helicópteros enemigos, acabar con completos convoyes de camiones o rescatar científicos perdidos, bajo un entorno 3D con atractivos gráficos y suaves movimientos. Un total de 10 misiones aseguran largas horas de trabajo al joystick.



Carnage Heart

Estrategia venida a menos





ARTDINK/SONY
Disponible: **PLAYSTATION**
ESTRATEGIA

Sony siempre ha tenido como premisa demostrar que la PlayStation tiene las mismas posibilidades lúdicas que un PC, y de hecho lo está consiguiendo a base de introducir géneros que eran exclusivos de los ordenadores.

Un caso muy significativo es el de la estrategia que, debido a la extensiva cantidad de datos necesarios para crear los juegos, se hacía prácticamente imposible la labor de hacer la versión para consola. Ahora, y gracias a que las ciencias avanzan que es una barbaridad, ya es posible realizar tal acción. «Carnage Heart» es un buen ejemplo.

Teniendo como telón de fondo una batalla interespacial de robots y androides, por la conquista de numerosos planetas, nos encontramos un, sobre todo, divertido juego de estrategia por turnos, con fases de lucha tipo arcade, cada vez que nuestras fuerzas se encuentran con las enemigas.

Tendremos a nuestra disposición numerosas opciones, como mejorar nuestros robots, formar grupos con ellos, construir nuevas unidades, etc.

La estrategia no es todavía un género predominante en el terreno de las consolas, liderado por los shoot'em up, juegos de lucha y plataformas, y todavía queda mucho por hacer para perfeccionar la calidad de los títulos de este tipo, aún precaria.

Los gráficos son muy simples, tanto en realización, como en colorido y sólamente se salvan los movimientos de los robots, durante la lucha y los efectos de luces producidos por las explosiones y los rayos láser.

La jugabilidad decrece un poco al tener que controlar un amplio número de menús y opciones con el pad, en una labor que debería realizar un ratón. Pero lo que sí que hay que admitir es que las posibilidades son amplísimas, tanto en creación, como en modificación de tropas, investigación, etc.

Un título que aborda la estrategia en PlayStation, pero que no lo hace todo lo bien que cabría esperar.

59

C.F.M.



Speedster

A vista de pájaro

PSYGNOSIS
Disponible: **PLAYSTATION, PC CD (WIN 95)**
V. Comentada: **PLAYSTATION**
ARCADE

Simultáneamente a la aparición para PC y compatibles, nos llega esta versión de PlayStation. Para quien haya visto la primera, comentar que las diferencias entre ambas versiones son mínimas. Se trata de un juego en el que deberemos demostrar nuestra habilidad al volante a lo largo de los ocho espectaculares circuitos que incluye. Esto en sí no aporta ninguna novedad, lo que sí lo hace es la perspectiva utilizada. La cámara sigue al vehículo como si fuera en un helicóptero –un híbrido entre cenital y

Tom Clancy SSN

Torpedos lanzados, capitán





VIRGIN
Disponible: **PC CD (WIN 95)**
SIMULADOR

Muchos de vosotros os preguntaréis: ¿quién es ese tal Tom Clancy? La respuesta es bien sencilla; si decimos títulos como «La caza del Octubre Rojo» o «Juego de Patriotas» a la mayoría de vosotros os serán familiares, ya sea por libros o películas. Él ha sido su autor y no ha querido dejar pasar la oportunidad de dejar también su impronta en el mundo de los videojuegos; y nada mejor para ello que un simulador de submarinos.

«Tom Clancy SSN» posee dos aspectos claramente diferenciados: el primero es una serie de vídeos a pantalla completa donde podremos ver escenas de informativos, zonas de guerra, objetivos de las misiones, etc., y el segundo es el de la simulación en sí.

A diferencia de otros títulos que abarcaban el mismo tema, la perspectiva desde la que observaremos el submarino será exterior, y todo bajo un entorno tridimensional de una aceptable calidad.

El marco donde se desarrollan las 15 misiones incluidas viene dado por la toma de una de las reservas petrolíferas más importantes del mundo. Nosotros, representando a los Estados Unidos, comandaremos el USS CHEYENNE, uno de los submarinos más avanzados y más potentes del momento. A nuestro mando, un total de 133 marineros adiestrados a la perfección, harán que pilotar este fantástico submarino sea más llevadero.

El resultado de todo esto es un simulador de buena calidad, pero que no llega a aportar ninguna novedad destacable en lo que constituye el género de los simuladores de submarionos.

Lo que sí es digno de destacar de «Tom Clancy SSN» es la inclusión de un segundo CD con el programa que contiene 45 minutos de entrevista a Tom Clancy y al Capitán Británico Littlejohns.

J.J.V.

68

trasera–, pudiendo cambiar en tiempo real la distancia a la que se encuentre ésta. No solo esa cámara es seleccionable, lo que ocurre es que es la única práctica; las demás son más útiles –y altamente espectaculares– en la repetición de las carreras. Si además elegimos la opción de dos jugadores, mejor que mejor.

Cuenta con una depurada técnica gráfica y sonora–, un scroll suave y rápido y gran variedad de coches y circuitos.

J.J.V.







WARCRAFT II

LA GUERRA QUE MÁS GUSTA

BLIZZARD
V. Comentada: **PLAYSTATION**
ESTRATEGIA:

La versión para la consola de Sony de «Warcraft II» ya es un hecho palpable, y no sólo se trata de un cambio de formato, sino que se han incluído una serie de diferencias, como la introducción, que no tiene nada que ver con la del juego para PC, ni siquiera en la música, mucho más marchosa. Los gráficos gozan de la misma calidad, la jugabilidad sigue siendo igual de alta y las horas de diversión son incalculables. Únicamente se sigue echando en falta lo que nunca nos cansaremos de decir, UN RATÓN, que si quieren seguir haciendo títulos de estrategia es lo más necesario.

★★★★

RIOT

VIOLENCIA EN LA CANCHA

PSYGNOSIS
V. Comentada: **PLAYSTATION**
ARCADE

La conversión de este arcade deportivo de ordenadores compatibles ya ha llegado para PlayStation. Dicha adaptación ha sido llevada con total fidelidad, notando el cambio únicamente en las resoluciones. Uno de sus puntos fuertes es su opción multijugador –¡hasta ocho jugadores!–. Los gráficos y movimientos son correctos y la diversión adecuada, pero el desarrollo del partido puede ser muy enrevesado en algunos momentos. Quizás esto sea lo que le resta puntos en la calificación global.



Soulblade
La devoradora de almas

Durante siglos, los más expertos luchadores de todas las partes del planeta, se han puesto como última prueba la de encontrar una espada maldita llamada Soul Edge. Tal es su poder, que la leyenda dice que de un solo mandoble puede rasgar el cielo por la mitad.

NAMCO/SONY
Disponible: **PLAYSTATION ARCADE**





Poco o nada se sabe del paradero de la espada, sólamente habladurías y ancestrales historias. Se cree que el último que estuvo cerca de conseguirla fue el adinerado mercader Vercci, ayudado por el malvado pirata Cervantes de León y que, desde aquel momento, no se volvió a saber nada más de ellos.

De nuevo, diez guerreros se lanzan a la búsqueda de la mística espada, cada uno llevado por sus propias razones y ninguno piensa retroceder ante el peligro que supone el viaje y el objeto de la búsqueda en sí, ya que nadie puede empuñar a Soul Edge y conservar el alma al mismo tiempo...



Los efectos de luces que se han diseñado para todos y cada uno de los golpes, hacen que el indice de espectacularidad sea elevadísimo.

Si con «Tekken 2» os quedásteis boquiabiertos, echadle un ojo a «Soulblade», sin duda el mejor del momento

UN JUEGO DE LO MÁS COMPLETO

Muchas son las opciones de juego que vamos a encontrarnos en «Soulblade», desde la típica de arcade, que fue la que todos pudimos disfrutar en su momento cuando el juego salió en máquina recreativa, hasta un modo historia, lleno de sorpresas, pasando por otro de práctica, un campeonato, un modo duración, etc., etc.

Diez son los luchadores entre los que podremos elegir a nuestro preferido. Todos son poderosos maestros en el arte de la guerra, llenos de recursos y conocedores de ataques mortales, sin embargo seréis vosotros los que decidáis cuál de todos ellos se amolda más a vuestras pretensiones más viollentas: Taki, la ágil ninja; Rock, enorme y musculoso; Siegfried, enfundado en su armadura de placas; Li Long, armado con sus queridos nunchakus; Mitsurugi, el más diestro espadachín del Japón; Seung Mi Na, que puede llegar a engañar por su aparentemente débil aspecto; Hwang, mortal con el sable; Voldo, una criatura subterránea; Sophitia, bendecida por los dioses o Cervantes de León, el maléfico pirata supuestamente desaparecido.

La introducción

Probad, todos los que tengáis los medios, a grabar en vídeo la presentación del juego. Después, enseñádsela a vuestros amigos en la televisión y decidles que es una nueva serie de dibujos "manga" que acaban de estrenar y veréis como el cien por cien se lo "traga". Tal es la calidad de la misma. Unos gráficos con una resolución impresionante, una banda sonora típica de los mejores "animes" y, en definitiva, todo lo necesario para dejaros sin respiración desde el primer segundo hasta el último.





Muy superior a las ya vistas en otros títulos del género, es la calidad de la secuencia de introducción.

El modo "historia" es una de las novedades más sobresalientes de «Soulblade»

EL MEJOR... HASTA EL MOMENTO

Desde que «Virtua Fighter» irrumpió en el mundo de los videojuegos, los arcades de lucha han dejado de ser lo que eran, y los títulos de peleas tridimensionales se multiplican como un virus, apareciendo uno nuevo a cada mes que pasa. Esto no tiene por qué ser malo si nos encontramos con un juego como este «Soulblade».

Su calidad gráfica toca el sobresaliente, al igual que la música, que acompaña perfectamente la acción, teniendo cada escenario su melodía propia. En cuanto a la jugabilidad, decir que es uno de los juegos de lucha tridimensional más rápido que hemos tenido la oportunidad de ver, aunque eso, sumado al elevado número de movimientos y magias disponibles, hacen de «Soulblade» un título sólo apto para profesionales del pad.

Con «Soulblade» se nos presenta esta sin par pregunta. ¿Para qué necesitamos súper consolas de 64 bit, si con una de 32, como es la PlayStation, se pueden crear obras de arte como la que hemos tratado?

C.F.M.



La espada llameante situada al lado del nombre del personaje, indica el nivel de magia del luchador y, en consecuencia, la cantidad de golpes especiales que puede realizar.

El modo Historia

Un modo de juego muy curioso que hasta ahora no se había visto en un juego de estas características. En él, podremos encarnar a uno de los héroes disponibles en el arcade normal, con la salvedad de que ahora van a viajar por el mundo entero, en busca de la espada maldita. En nuestro camino, tendremos que luchar con decenas de enemigos que, una vez hayan sido derrotados, nos obsequiarán con un arma, más poderosa que la que teníamos anteriormente.

Dentro de este modo, se incluye otra novedad y es que todas las peleas que disputemos se regirán bajo una serie de condiciones, como derrotar al enemigo sólo con llaves, o lanzándole fuera del ring, o drenarle la energía en un tiempo limitado, etc.

Todo lo que nos pase será reflejado en una especie de diario donde se relata todo lo que le pasa al protagonista.











Wipeout 2097
La nueva generación

La nueva generación de competiciones de velocidad ya ha llegado. En el año 2.097 nada es igual a lo que estábamos acostumbrados, ya que unas rápidas aeronaves, capaces de sobrepasar la velocidad del sonido han reemplazado a los ya arcaicos vehículos sobre ruedas.



Los efectos de explosiones y luces son impresionantes en la versión que utiliza las posibilidades de las tarjetas aceleradoras 3D.

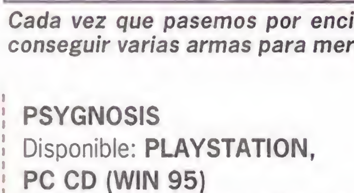


Cada vez que pasemos por encima del recuadro de objetos podremos conseguir varias armas para mermar el escudo de nuestros adversarios.





PSYGNOSIS
Disponible: **PLAYSTATION, PC CD (WIN 95)**
V. Comentada: **PC CD (WIN 95)**
ARCADE



Por fin ha llegado la versión para PC de uno de los más apasionantes, rápidos y divertidos juegos de carreras que, hasta ahora, sólamente estaba disponible para los privilegiados poseedores de una PlayStation. En vista de la aceptación que «Wipeout 2097» tuvo entre el público, Psygnosis se lanzó de lleno a la creación del juego para PC, aprovechando todas las posibilidades de este hardware. Muchos seréis los que ya hayáis presenciado las excelencias de este título, pero para aquellos que no hayan tenido la oportunidad, simplemente decirles que nos encontramos ante la respuesta alternativa al arquetipo de juego de carreras que hasta ahora teníamos prefijado. Los coches se han cambiado por naves ultramodernas, los circuitos lisos están ahora repletos de rampas, precipicios, estrechos túneles y peligrosas curvas cerradas.

CUATRO EN COMPETICIÓN

Vamos a tener a nuestra disposición cuatro equipos cada uno con un tipo de nave diferente. Es en este punto donde se va a basar el nivel de dificultad del juego, ya que dependiendo del vehículo que escojamos, así de complicado será el manejo. El equipo Feisar crea las naves menos veloces, pero por contra, las más maniobrables. AG-5Y5, resta manejo y blindaje para añadir algo de potencia al motor, al igual que Auricom, que hace lo mismo, pero en un grado superior. Por último se encuentra Diad X, que construye las naves más rápidas, pero a las que les cuesta mucho tomar una curva cerrada.

Dichos equipos participarán en tres tipos de diferentes de circuitos. Los denominados Vector, son los más sencillos y cortos. Aquellos con el nombre de Venom, disponen de muchas rectas en las que alcanzar

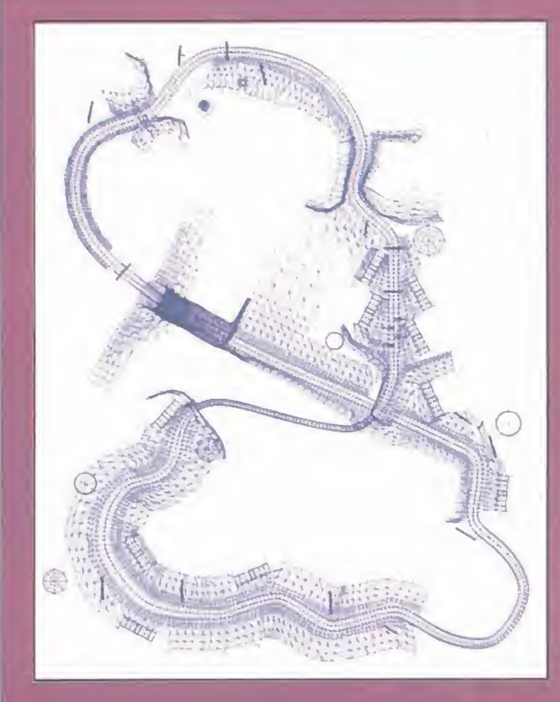
Los bólidos del futuro.

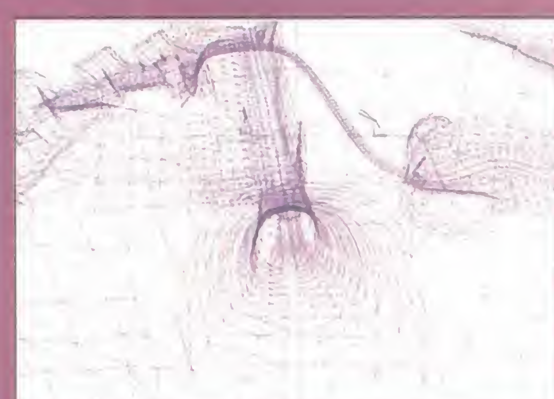






Éstas son unas muestras de las pruebas de diseño que han sufrido todas las naves que participan en «Wipeout 2097». Desde los primeros esbozos, hasta los más pequeños detalles, como las pegatinas o los dibujos que van a llevar en su carrocería, los encargados de este trabajo han tenido el mayor esmero y cuidado posible, y eso se nota en el resultado.

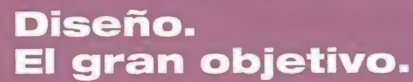








Diseño. El gran objetivo.



Como podréis comprobar, la complejidad de los escenarios es elevadísima. Aquí se muestra el primer paso en la creación de los circuitos, hechos a base de polígonos, que a posteriori son recubiertos con las texturas y los colores que vosotros podéis apreciar.

velocidades de vértigo, pero su mayor longitud y complejidad de curvas los coloca en un nivel superior de dificultad. Con el nombre de Rapier se designa a los recorridos que únicamente los más experimentados podrán afrontar, pues su elevado número de vueltas y lo enrevesado del circuito, hace que sea impracticable.

Por supuesto, todos los pilotos contarán con una serie de ayudas en el recorrido. Las primeras y más frecuentes serán unos recuadros luminosos, colocados en medio del terreno y que se dividen en dos clases. Unos, que tienen dibujada una flecha en su interior y son de color azul, que servirán para aumentar momentáneamente la velocidad de nuestra nave y otros, con un dibujo diferente, que nos proporcionarán una ayuda especial, como un misil teledirigido, minas, escudo protector, megaturbo, piloto automático, cohetes, etc. También encontraremos, al final de cada circuito, justo antes de cruzar la línea de meta, una zona de color rojo, que, si la cruzamos, recuperará parte de nuestro mermado escudo.

CON Y SIN ACELERADORA

En «Wipeout 2097» se ha incluido una versión que utilizará las posibilidades de las tarjetas aceleradoras 3D. Los afortunados poseedores de una, descubrirán las enormes diferencias gráficas entre la normal y ésta. Primero los modelos y el movimiento del escenario, que no sólo es mucho más rápido y suave, sino que además no existe una sola pixelación, y segundo los efectos de luces y transparencias, que os dejarán boquiabiertos.

La música, en CD Audio, es de gran calidad con tintes tecno y disco.

Sería un pecado dejar pasar una oportunidad como es «Wipeout 2097». Si creíais que lo habíais visto todo en lo que a juegos de velocidad se refiere, echadle un vistazo a este título y veréis que estábais equivocados.

88

C.F.M.

UEFA Champions League

Campeón de campeones

La Liga de Campeones es, probablemente, la competición futbolística con más prestigio mundial. Y desde este momento ya tiene su propio juego, y todo lo sucedido en su edición 96-97 podrá verse reproducido en un PC.

KRISALIS/PHILIPS MEDIA
Disponible: **PC CD**
DEPORTIVO







Sin necesidad de pausar la acción, podremos seleccionar la cámara que más se ajuste a nuestras necesidades.

El prestigio obtenido al ganar la liga de campeones es la mayor gloria que puede alcanzar un equipo de nuestro continente. Sólo un equipo de cada país –dos si es el país del actual vencedor– se gana el derecho a participar en este torneo al ganar la liga de su país. Basándose en esta competición, Krisalis ha desarrollado un nuevo simulador y con él pretende entrar fuerte en un campo con muchísima competencia. Sí, porque si en cualquier género hay dura competencia, en los simuladores de fútbol ésta se recrudece aún más. Hacerse un hueco entre juegos como «PCFútbol 5.0», «FIFA 97», «Adidas Power Soccer» o el inminente «WorldWide Soccer», por no citar otros muchos, es una labor complicada.

PUESTA EN ESCENA

Sus creadores decidieron que uno de los aspectos en los que iban a poner mayor empeño era la calidad de los movimientos. Los deportes en general conllevan un gran dinamismo, y poder trasladarlo al ordenador ya es un punto a favor. Para conseguirlo, consideraron que lo más adecuado era tratar con profesionales del sector y, por ello, contrataron los servicios de expertos capturadores de movimiento –motion capture– de la empresa francesa Actisystem. Este esfuerzo ha dado su fruto y os podemos asegurar que el movimiento de los jugadores sobre el campo presenta una naturalidad muy bien conseguida. Esta técnica se aprecia especialmente en los variados movimientos especiales que incorpora:

La suavidad y rapidez conseguida con tarjeta aceleradora –3Dfx o Mystique– le otorga un aire diferente al juego



Clubes y selecciones

Ambas caras del fútbol han sido representadas en «UEFA Champions League». El grupo de los Clubes incluye a todos aquellos que participaron el la edición 96-97 de la Liga de Campeones. Por parte española, el incluido es el Atlético de Madrid.
En cuanto al grupo de Selecciones, se incluye un nutrido grupo provenientes de los cinco continentes, aunque la gran mayoría pertenezcan a Europa.

• Clubes



• Selecciones











Estos son sólo algunos de los equipos que participaron el año pasado en la Liga de Campeones –temporada 96-97–.



Las actuaciones protagonizadas por los porteros están dotadas de unos movimientos muy realistas.

Los movimientos han sido tomados de futbolistas reales con avanzadas técnicas de captura

Motion Capture

Para dotar a los jugadores de un movimiento realista, la forma más segura de conseguirlo es el motion capture. El método consiste en colocar unos sensores repartidos por todo el cuerpo cuyos datos son recogidos de forma precisa por un ordenador. De este modo, todos y cada uno de los detalles de un movimiento quedan registrados al momento para su posterior uso en el programa. La empresa encargada de este trabajo fue Actisystem.



regates, entradas, estiradas del portero, chilenas...
Este completo despliegue de animaciones se ve inmerso en medio de un campo completamente 3D y el conjunto de ambos ofrece un resultado visual realmente interesante, especialmente en aquellos equipos que incorporen una tarjeta de vídeo Matrox Mystique o cualquiera de las basadas en el chip 3Dfx. Los demás usuarios que posean otras tarjetas aceleradoras no tendrán la oportunidad de verlas aprovechadas.

Otro aspecto en el que han puesto especial atención es la Inteligencia Artificial de los jugadores controlados por el ordenador. Su sistema TACTI-GRID se encarga de la correcta colocación y tácticas de estos.

NO SÓLO EXISTE EUROPA

En Krisalis debieron pensar que no era suficiente con incluir los datos de equipos participantes en la pasada Liga de Campeones –el At. Madrid representa a nuestro país– y un segundo grupo, el de las selecciones nacionales, también ha sido incluido. Así, podremos jugar ligas, eliminatorias o partidos aislados entre clubes –sólo los ya mencionados– o selecciones, pero con una lógica restricción: no mezclar nunca ambas categorías.
Pero entremos ya en la valoración global del mismo. Todo lo relacionado con los gráficos ya ha sido ampliamente comentado. El aspecto que sale peor parado es el sonoro; la variedad es bastante escasa y no han incorporado ningún tipo de comentarios en voz durante el transcurso del partido.
Y llegó la hora de juzgar el aspecto más importante de todos: la jugabilidad o gameplay –como dirían los anglosajones–. La dificultad de manejo es considerable y conseguir que una jugada trabajada llegue a ser gol no resulta sencillo. La mayoría de ellos son conseguidos por rebotes o jugadas embarulladas y con esto queremos decir que, aún tratándose de un buen simulador, no bate a los actuales líderes del mercado.

J.J.V.

72

Formula 1

Elige tu escudería

Si la Formula 1, o la conducción en general, siempre os ha llamado la atención, este título os va a causar una primera impresión fuera de lo normal. Su gran espectacularidad es algo en lo que Psygnosis ha puesto especial énfasis, y los resultados saltan a la vista. Las nuevas tarjetas aceleradoras 3D comienzan a demostrar de lo que son capaces.



BIZARRE CREATIONS/ PSYGNOSIS
Disponible: **PLAYSTATION, PC CD (WIN 95)**
V. Comentada: **PC CD (WIN 95)**
ARCADE



La Fórmula 1 y los videojuegos siempre han tenido un pequeño lazo común. Todo empezó con el bombazo que supuso en los salones recreativos el mítico «Pole Position» y que, algo más tarde, fue continuado en los PCs con «Grand Prix» de Geoff Crammond. Ahora, gracias al imparable avance de los micros y a la aparición de las aceleradoras 3D, se hace una nueva, e innovadora, inmersión en este fascinante mundo. Primero apareció, con notable éxito, en PlayStation, y ahora llega su versión para



La presentación de los tiempos entre pilotos recuerda a la utilizada en las retransmisiones televisivas.



Se echan en falta las opciones de juego multiusuario, tan necesarias a estas alturas



compatibles. Pero olvidad las connotaciones negativas que para muchos lleva la palabra conversión –eso quedó en el pasado–; la calidad de este título es sorprendente.

TÉCNICA DE VANGUARDIA

El primer aspecto que destaca de «Formula 1» es la calidad técnica con la que ha sido dotado. Al contemplar sus excepcionales gráficos y movimientos, no parece una idea descabellada pensar que no desentonaría dentro de unos salones recreativos. Claro está que esto tiene su precio: necesitaremos un potente Pentium y una tarjeta aceleradora para disfrutarlo al máximo.

Llegó el esperado momento. Después de unas competidas sesiones preparatorias y de clasificación, nos encontramos en la parrilla de salida con todas las miradas de nuestro equipo fijas en nosotros. La responsabilidad pesa y, en centésimas de segundo, el color verde de las luces se extiende y propicia una desbandada de coches y rugidos sin igual. Sólo se echa en falta el olor a rueda quemada. Una vez en carrera todo ha sido dispuesto para hacernos creer que se trata de una auténtica retransmisión televisiva: la publicidad en los circuitos, el marcador de tiempos, los comentarios en tiempo real y las espectaculares vistas... Todos los circuitos incluidos, hasta un total de 17, han sido recreados con un detalle máximo y los tiempos logrados están en consonancia con los tiempos reales.

El juego incorpora los datos de escuderías y pilotos correspondientes a la temporada 95. Un poco atrasado, se nos antoja. Sea cual sea la escudería elegida, destaca la fidelidad de cada una con la realidad.

SÓLO CONDUCCIÓN

Se ha optado por incluir dos modos de conducción: Arcade y Grand Prix. La primera va destinada a usuarios con menos experiencia; necesitaremos cubrir las vueltas en







Se trata de uno de los primeros juegos en requerir, obligatoriamente, tarjeta aceleradora 3D

un tiempo determinado para poder continuar y resulta una buena forma de iniciarse al modo Grand Prix. En este último han sido tenidas en cuenta las verdaderas circunstancias que se dan en una carrera de Fórmula 1, y la consecuencia es un control del vehículo bastante más complicado en curvas y zonas comprometidas. Además, como ocurre en la realidad, los coches de las diferentes escuderías tendrán un rendimiento acorde a su categoría.



La repetición de las carreras será un espectáculo digno de admiración. En cualquier momento de la misma podremos cambiar de coche o cámara con tan sólo pulsar un botón.

Gráficos de primera

Para poder disfrutar a tope de este maravilloso arcade necesitaremos una tarjeta aceleradora 3D. No hablamos de una recomendación, sino de un requerimiento obligado. Las tarjetas soportadas en modo nativo son las basadas en los chips 3Dfx –Monster 3D, Righteous 3D...– o Verite –3D Blaster, Intense 3D...–, pero también funciona con todas aquellas que soporten el Direct 3D de Microsoft.

En todas y cada una de las vistas posibles podremos observar la calidad y detalle que poseen tanto los circuitos como los coches. Sus ricas texturas hacen sencillo diferenciar a qué escudería pertenece cada uno. Psygnosis deja clara una de sus estrategias de futuro: calidad técnica extraordinaria a costa de considerables recursos hardware.





Si queréis llegar a marcar tiempos de récord en cualquiera de los circuitos será imprescindible conocer con exactitud el trazado de los mismos; no penséis que uno puede introducirse entre los mejores pilotos del mundo sin conocer el circuito y encima quitarles el podium.

Uno de los puntos a destacar es la ausencia de la opción relacionada con la puesta a punto del coche, ya que ha sido obviada, siendo lo único realmente necesario la habilidad al volante. Lo único que podremos seleccionar es la activación/ desactivación de daños y ayudas en la conducción –freno y dirección–. Un aspecto negativo es la no inclusión de partidas multijugador.

Un punto negro que empaña una programa de inmejorable calidad.

J.J.V.



V-Rally

Tracción a las cuatro ruedas

Nos encontramos ante uno de los mejores arcades de carreras que se han hecho, hasta ahora, para PlayStation. Es tal el despliegue técnico que se ha empleado para crear «V-Rally» que si se cambiase la carcasa de la consola por la de una máquina recreativa, nadie se daría cuenta. Muchas son las excelencias de este juego y seguro que estáis deseando conocerlas.



La conducción nocturna es, con mucho, más complicada que la diurna, ya que únicamente contaremos con la ayuda de nuestros faros para ver el circuito.

Los efectos de luces ,como éste que vemos aquí provocado por el sol, dan una nota más de realismo al juego.

INFOGRAMES
Disponible: **PLAYSTATION**
ARCADE

Dentro de los arcades de carreras de coches, las dos modalidades que han gozado siempre de mayor aceptación han sido la de Fórmula 1 y la de Rallies. Infogrames ha creado uno de los juegos del último tipo más divertidos y completos de cuantos hemos tenido la oportunidad de ver en PlayStation.

LAS OPCIONES DE JUEGO

«V-Rally» tiene varias opciones de juego, como la de uno o dos jugadores, en la que si elegimos participar con un amigo nuestro, la pantalla se dividirá verticalmente en dos, y cada mitad mostrará las acciones del coche de cada uno. Por otro lado están otros tres modos de juego, indicados para una sola persona, excepto el último en el que también pueden participar dos: el campeonato, para el que será necesaria una tarjeta de memoria, de forma que podamos salvar nuestra posición en la tabla de puntuaciones, lo que nos evitará tener que jugar la competición hasta el final de seguido, y recuperar una posición anterior si, por cualquier causa, quedamos en mala posición; el arcade, donde podremos disputar carreras sin más, en tres grupos de escenarios, estando sólamente disponible el primero de ellos, hasta que resultemos victoriosos, momento en el que podremos pasar al siguiente, mucho más complejo y con escenarios más atractivos visualmente hablando; contra reloj, diseñada para un jugador contra un coche fantasma o, como hemos dicho antes, para dos, y ver cuál tarda menos en recorrer el circuito.

La opción automovilística

Diez serán los vehículos disponibles para disputar los rallies:

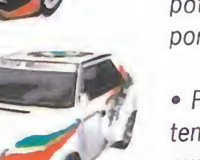


• Peugeot 106 Maxi: es el que más potencia tiene en relación a su escaso peso, lo que le hace muy veloz, pero a la vez poco estable.



• Citröen Saxo Kitcar: tiene una capacidad de giro increíble y su velocidad es correcta. Resiste poco los choques y en esos casos vuelca con facilidad.

• Skoda Felicia Kitcar: el que menos potencia tiene de la gama baja, y por contra, el más estable.





• Peugeot 306 Maxi: tiene una potencia y aceleración envidiables por cualquier otro modelo.



• Nissan Almera Kitcar: goza de una velocidad punta muy elevada, aunque carece de aceleración y normalmente es el último en salir de la parrilla.



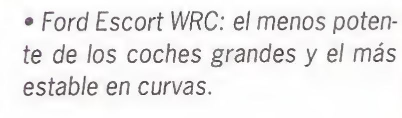


• Seat Ibiza Kitcar EV2: tiene una aceleración impresionante, aunque en las curvas derrapa muchísimo, lo que puede provocar espectaculares accidentes.

• Renault Maxi Megane UK: su compensación de aceleración, velocidad y estabilidad es perfecta.



• Renault Maxi Megane FR: idéntico al anterior.



• Ford Escort WRC: el menos potente de los coches grandes y el más estable en curvas.



• Mitsubishi Lancer EV4: la tracción a las cuatro ruedas le permite realizar maniobras muy complicadas.

• Subaru Impreza WRC: Es el más pesado del grupo, también el que tiene el motor más potente, por lo que gana en todos los aspectos.



Si no vais con cuidado y os chocáis contra alguno de los laterales, podréis sufrir un aparatoso accidente, como el que aquí véis.



Es francamente importante una buena salida, ya que si nos quedamos rezagados, nos costará mucho remontar puestos.

PARA TODOS LOS GUSTOS

A fin de hacer que los cuarenta y dos escenarios que conforman el juego sean diferentes entre sí y muy divertidos, se han incluido una serie de efectos variables. El clima, que irá desde soleado a nublado e incluso a lluvioso o con nieve. A eso hay que unirle el que pueda ser de día o de noche. ¡Imagináos lo complicado que puede llegar a ser un circuito en medio de la selva, durante una noche cerrada, mientras que cae una lluvia torrencial de las típicas en los climas tropicales!

Tendremos varias opciones previas a la carrera, como la de modificar el coche según nos parezca, en suspensión y longitud de marchas. Así, los acomodaremos a las exigencias del terreno. Una vez ya en la carrera, vamos a disponer de tres vistas diferentes. La primera nos sitúa detrás del vehículo, siendo tal vez la más práctica, ya que nos muestra en todo momento la posición del coche y las curvas, antes de llegar a ellas. La segunda es subjetiva y únicamente veremos la carretera. ►







Ésta es la más espectacular, pero sólo válida para los más experimentados, y por último otra con la que podemos ver la parte delantera de nuestro vehículo y de los que nos siguen, sabiendo así cuán lejos están de nosotros.



El Rally de Cataluña

En esta prueba automovilística estuvo presente el juego que nos ocupa. Dentro de un stand se montaron unos divertidos coches en miniatura, en los que podíamos pilotar nuestro coche preferido y evocar las hazañas al volante de Carlos Sáinz.





TODO ES POSITIVO

Todo son positivismos a la hora de hablar de la calidad técnica de «V-Rally». Los gráficos tridimensionales alcanzan un grado de perfección prácticamente insuperable en todos los aspectos. El colorido y la resolución, tanto de los sprites como del escenario, pueden alcanzar notas de sobresaliente, y si a eso le unimos los efectos de luces, transparencias y humos, además de un movimiento suave y continuo, notorio sobre todo en el circuito y sus complementos –árboles, edificios, piedras, público, etc.–, podemos atrevernos a decir que en este apartado es de lo mejorcito que hemos tenido la oportunidad de ver en la consola de Sony.

En el modo de campeonato podremos grabar la situación si tenemos una tarjeta de memoria

A la música y los efectos sonoros se les ha incluido el efecto Dolby Surround, aunque se echan en falta varios de estos últimos, como el sonido de las ruedas derrapando, o los golpes entre coches, etc.

Si os gustan este tipo de juegos no esperéis ni un momento y adquirid «V-Rally», pues no os defraudará en lo más mínimo. Pero cuidado, pues vuestra consola puede pasarse de revoluciones.

C.F.M.



Rallies alrededor del mundo



Éstas serán las diferentes localizaciones donde podremos disputar los más apasionantes rallies. Córcega, con sus intrincadas calles; los Alpes Franceses, llenos de cuestas y curvas cerradas; Inglaterra, un paraje verde lleno de praderas; África, llena de animales y circuitos de arena; Indonesia, exótica y diferente; España, con circuitos de costa y un sol abrasador; Suecia, uno de los parajes más bellos de Europa, y Nueva Zelanda, complicados circuitos en nuestras antipodas.

Evidence
Sospechoso de homicidio

Resulta ya un hecho indiscutible que el género de las aventuras gráficas es uno de los más exitosos y aceptados entre el público general, algo que no ignoran las compañías. Eso se demuestra sobre todo en el cuidado, cada vez mayor, que ponen en todos los aspectos de las mismas, lo que convierte a cada una en una pequeña obra maestra, y «Evidence» es una muestra palpable de ello.







MICROIDS
Disponible: **PC CD**
AVENTURA GRÁFICA

Trabajar como periodista del Canal Z, una de las más prestigiosas cadenas de la televisión nacional, implica el estar siempre preparado y ojo avizor, con la cámara de fotos en ristre, pues puede surgir la noticia en cualquier parte. Esta es la vida de Daniel Singer, el protagonista de nuestra peculiar aventura; agobiado por su estresante empleo, recién separado de su novia, Sarah, y con un muy oscuro futuro, del que todavía no tiene constancia.

Una noche, que todo indicaba que iba a ser igual que las demás, Daniel recibe una desesperada llamada de Sarah. Casi al borde de un ataque de nervios, le cuenta algo acerca de un futuro reportaje relacionado con la corrupción política. Diez minutos después, justo lo que nuestro héroe tarda en llegar al apartamento, su exnovia ha aparecido muerta. Es así como comienza una trama en la que Daniel es el principal sospechoso del asesinato de Sarah, teniendo que escapar de las garras de la policía, a la vez que descubre al verdadero asesino.

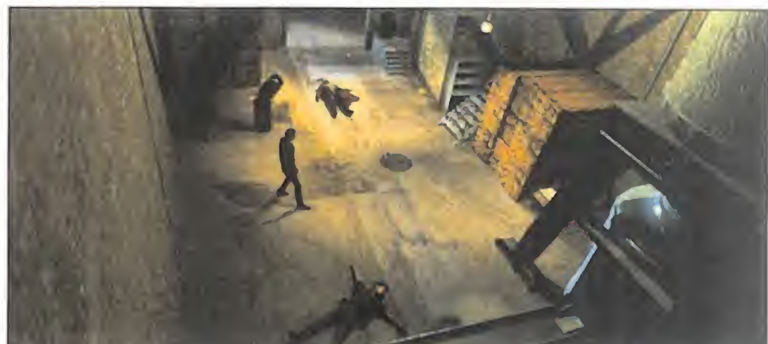


Si hay algo que sobresale por encima de todo es el argumento, digno de un filme

LAS AVENTURAS, ALGO MUY SERIO

Crear una aventura gráfica ya no es algo que se pueda tomar a la ligera; de hecho, hay que pensárselo muy mucho si no se quiere sufrir un rotundo fracaso entre la crítica y los aficionados.







Nada mejor para conseguir pistas que ir al lugar del delito. Buscaremos como sólo un periodista sabe hacer por cada rincón de la casa de Sarah, pero cuidado con lo que tocamos porque puede saltar la alarma.



Conversar con los personajes será de vital importancia, dependiendo su manera de actuar y tratarnos según lo que les digamos, así que habrá que pensar dos veces lo que decimos antes de hacerlo.

El elevadísimo nivel de calidad que hay que alcanzar, hace necesario que las compañías contraten a profesionales que tiempo atrás únicamente trabajaban para la industria cinematográfica. «Evidence» es uno de los ejemplos más fehacientes de dicha afirmación.

El argumento de la aventura ha sido creado por un genial grupo de guionistas, dándole un ambiente de cine negro que hasta ahora sólamente podíamos disfrutar en la pantalla grande, en esas películas de gangsters, policías corruptos y narcotraficantes de todo tipo.

El punto más fuerte de «Evidence» son los gráficos, ya que para ofrecer un mayor realismo, tanto en apariencia como en movimientos –en el caso de los sprites–, y en efectos de luces y sombras –en el caso de los escenarios–, se ha utilizado la técnica de "Motion Capture" muy de moda en los días que corren, consistente en grabar imágenes reales, para luego retocarlas por medio del ordenador.

Hasta aquí todo suena como si de un juego de ensueño se tratase, y así es hasta cierto punto, ya que, aunque «Evidence» está totalmente traducido y doblado al castellano –cosa que honra a la empresa distribuidora que ha llevado a cabo tan árdua labor–, no ha sido realizado con todo el cuidado con el que debería haberse hecho. Así, se escapan detalles, como el que se actualicen las frases cada vez que hablamos con algún personaje, de manera que cada vez que conversamos con el mismo dos veces, parece como si nunca lo hubiésemos hecho.

Aún así podemos decir, sin temor a equivocarnos, que «Evidence» va a gustar a un muy amplio abanico de posibles compradores, sobre todo si lo que andan buscando es una aventura gráfica como Dios manda.

C.F.M.

80

El Mapa



Gracias a este mapa de la ciudad podremos desplazarnos por los diferentes lugares de interés que irán aumentando en número a medida que avancemos en la aventura. Este sistema de desplazamiento ya ha sido usado con anterioridad en títulos como «Noctropolis», con mucho éxito debido a lo cómodo que llega a resultar.

Archimedean Dinasty

Aguas turbulentas

En estas épocas no hay nada más refrescante que un chapuzón. Lo que ocurre es que en este caso el motivo es bien distinto: la humanidad no tiene más remedio que usar el agua como hábitat. Déjate llevar por esta explosiva mezcla de arcade y aventura donde el aire pasa a ser agua, y los vehículos, submarinos.





BLUE BYTE
Disponible: **PC CD**
AVENTURA/ACCIÓN

Siglo XXI, los recursos naturales escaseaban y se inició su búsqueda en las profundidades oceánicas. Los yacimientos encontrados no fueron suficientes y la creciente demanda propició una era de guerras y destrucción. Consecuencia: una guerra nuclear que asoló los asentamientos humanos en la superficie y cuya contaminación obligó a refugiarse en las antiguas estaciones de extracción. Este nuevo mundo, creado en su totalidad por los hombres, fue bautizado con el nombre de Aqua. Ahora, en el año 2.661, vuelve de nuevo una pequeña estabilidad con la unión de antiguas alianzas militares.



Durante las conversaciones con los diferentes personajes del programa, deberemos ir eligiendo las respuestas adecuadas –siempre que haya elección, claro está–.

Los textos de las conversaciones han sido traducidos a nuestro idioma para una completa comprensión de la historia

AVENTURA Y ACCIÓN A RAUDALES

Nosotros asumiremos el papel de Emerald "Deadeye" Flint, un conocido mercenario de Aqua. En su última misión, mientras dirigía la escolta de un carguero, una armada de torpederos del Shogunado se cruzó en su camino con el desagradable resultado de barco acribillado y protagonista capturado. Nuestra misión será recuperar el prestigio perdido encontrando nuevas misiones que, cómo no, deberemos llevar a buen puerto. Esta trama da lugar a «Archimedean Dinasty»; un juego en el que se mezclan elementos de aventura y acción en grandes dosis. Deberemos viajar por distintas bases y conocer gente que en un futuro pueda requerir de nuestros servicios, aunque, en un principio, el Topo –el mafioso que nos encargó aquella fallida misión– nos ofrecerá algunas tareas que nos ayudarán a salir del paso. La finalización exitosa de misiones tiene su recompensa en dinero, elemento fundamental si queremos tener nuestra nave en perfecto





Nuestros medios

Las cuatro naves que usaremos serán los exploradores HIOB y GATOR y los bombarderos ZORN y SUCCUBUS. El primero es bastante antiguo, lento y pesado; el segundo es algo más maniobrable y posee espacio para instalar torretas de cañones; el tercero, debido a sus turbinas de propulsión adicionales, no tiene rival en cuanto a velocidad; y el último, el SUCCUBUS, al poseer la tecnología más avanzada de todos, lleva el peligro allá por donde se mueve.





Cuando veáis en la pantalla esta palabra, las perspectivas de futuro serán, casi con toda seguridad, muy poco atractivas.







El sonido posee una calidad impresionante. Los temas incluidos, en formato CD-Audio, aportan aún más dinamismo a las fases arcade

El fondo del mar no es monótono. Multitud de estructuras y torretas de cañones pueblan su superficie.



Los tanques son usados para proteger objetivos terrestres y los hay de varios tipos –a mayor velocidad menor blindaje–. En cuanto a los exploradores enemigos, cada bloque de poder de Aqua tiene su propia versión; son pequeños y maniobrables, siendo su mejor arma la velocidad. Por último, quedan los bombarderos, con un fuerte blindaje y sus torretas de cañones. Aunque su potencia es grande, un piloto experimentado y un buen torpedo pueden ser más que suficientes.



estado y repleta de torpedos ávidos de acción.

Para todos aquellos que prefieran obviar la parte de aventura o necesiten practicar el dominio del submarino, el juego incorpora la posibilidad de enfrentarnos directamente a alguna de las variadas misiones que se incluyen.

BUENA REALIZACIÓN

Todos los aspectos técnicos del juego han sido cuidados hasta el mas mínimo detalle, y tanto los gráficos –SVGA en color real– como el movimiento y, especialmente, el sonido brillan con luz propia. Cuatro temas de CD Audio de excepcional calidad harán vibrar nuestros altavoces en las ya de por sí animadas fases de acción. La jugabilidad tampoco se queda atrás y consigue sumergirnos por completo –y nunca mejor dicho– en la trama de la aventura.

Todos aquellos que en su día disfrutaron de alguna de las epopeyas galácticas que nos brindaban juegos como «Privateer», tienen ahora la oportunidad de cambiar el vacío por el agua y las naves por sofisticados submarinos.

J.J.V.

83

Blood

Resucitado de entre los muertos







Una increíble avalancha de juegos 3D está invadiendo los últimos meses el mercado del software. Algunos títulos, de calidad media-baja, sólo intentan aprovechar este filón, pero otros, como es el caso de «Blood», merecen ser tratados con mayor atención.



Al final de cada episodio nos veremos las caras con unos enemigos de especial resistencia y tamaño.

EIDOS/GT INTERACTIVE
Disponible: **PC CD**
ARCADE

Caleb, el protagonista la historia, fue un legendario pistolero nacido en 1.847 a quien el destino hizo cruzarse con Ophelia Price. La situación de ésta era desesperada; su marido e hijo acababan de morir quemados en su casa. La razón fue el intento por parte del marido de abandonar su pertenencia al culto de Tchernobog. La deserción no estaba permitida y otros cultistas incendiaron la vivienda.
Ophelia abrió las puertas del culto a Caleb, mientras entre ellos nacía una especial relación. Todo se les escapó de las manos cuando ambos fueron seleccionados para formar parte de los elegidos –el grupo más cercano a Tchernobog–, y éste, en un día de ira, acaba con la vida de todos ellos. Parecía un triste final pero, sin saber bien la razón, Caleb despierta frío y húmedo inmerso en una oscuridad aterradora. La vida vuelve a fluir por sus venas y un único pensamiento recorre su mente: salir de su tumba y vengar su muerte. Para ello, deberá encontrar a los cuatro desaparecidos para enfrentarse cara a cara con el causante de sus males.

NO PARA SUSCEPTIBLES

Todos aquellos que hayan acabado especialmente saturados de «Duke Nukem 3D» o «Quake», pueden no verse atraídos por este título. Esto es muy lógico y comprensible; este tipo de arcades generan un especial cansancio –tanto visual como psíquico–. Pero si aún os sentís con fuerzas para enfrentaros a desafíos de estas características, no dudéis ni un instante en probar «Blood». En este género lo que manda es la acción, por lo que la pregunta obligada es: ¿tiene «Blood» buenas dosis

«Blood» ha sido dotado con multitud de pequeños detalles que harán las delicias de los aficionados al género



Una de las armas más originales es un muñeco de Vudú. Su uso puede ser una pesadilla para nuestros enemigos.

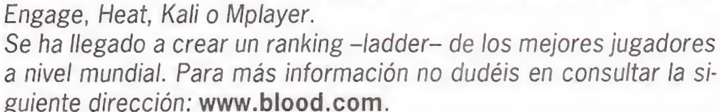
No todo son desagradables escenas, también existen, aunque escasos, paradisíacos lugares en los que relajar la vista.

de acción? Sin duda. Una vez que probéis la sensación de mandar, por segunda vez, maltrechos zombies a la tumba, o masacrar incómodos cultistas, no seréis capaces de pensar en otra cosa que no sean sangre, tumbas y monstruos varios. La cantidad y variedad de enemigos, armas y niveles son más que suficientes para manteneros pegados al monitor durante muchas horas. Sí, decimos muchas porque su dificultad se torna extrema en algunos puntos.

Comparado con sus predecesores, destaca un aspecto por encima de los demás. Hablamos de la variedad de armas incluidas. Tridentes, pistolas de bengalas, metralletas, cartuchos de dinamita, escopetas, botes de aerosol –usados con un mechero hacen las veces de lanzallamas– y varias armas mágicas son sólo parte de nuestro arsenal.

Baño de sangre

Después de tantas horas de ordenador, ¿aún queda algún despistado que no haya jugado partidas multijugador? Si la respuesta fuese positiva –nos tememos que sí–, no saben lo que se pierden. La experiencia de jugar a «Blood» contra un nutrido grupo de amigos/enemigos es de lo más divertido que hemos podido ver. Como viene siendo habitual, el juego permite iniciar partidas en modo DeathMatch –todos contra todos–, cooperativas o por equipos. Incluso, con la ayuda de un modem, podremos buscar compañeros en Internet gracias a programas como TEN, Dwango, Engage, Heat, Kali o Mplayer.



Se ha llegado a crear un ranking –ladder– de los mejores jugadores a nivel mundial. Para más información no dudéis en consultar la siguiente dirección: **www.blood.com**.

NO SÓLO UNO MÁS

Técnicamente quizá no supere al, por ahora, rey indiscutible:, «Quake». El motor que utiliza está basado en el que se creó para dar vida al «Duke Nukem 3D», y esto trae como consecuencia la mezcla de generación gráfica 3D y bitmap. Los decorados y escenarios son





El motor que han utilizado para generar los escenarios 3D, está basado en el que se usó para «Duke Nukem 3D»

generados en tiempo real y tienen "infinitas vistas", pero los personajes no. A cada personaje se le han predefinido 8 vistas y no pueden derivarse otras. Este aspecto técnico no tiene más importancia que la mera curiosidad, pues la jugabilidad, que es lo principal, no se vería aumentada de otro modo.

«Blood» está repleto de detalles que le otorgan una personalidad propia. La mayoría de estos están relacionados con cabezas sangrantes, cuerpos en llamas y demás desagradables sucesos. Si a todo esto sumamos un sonido que pone la guinda al conjunto y ese toque de humor indispensable en algunos momentos, el resultado es un producto con calidad suficiente como para destacar entre tantos de su género.

J.J.V.

81

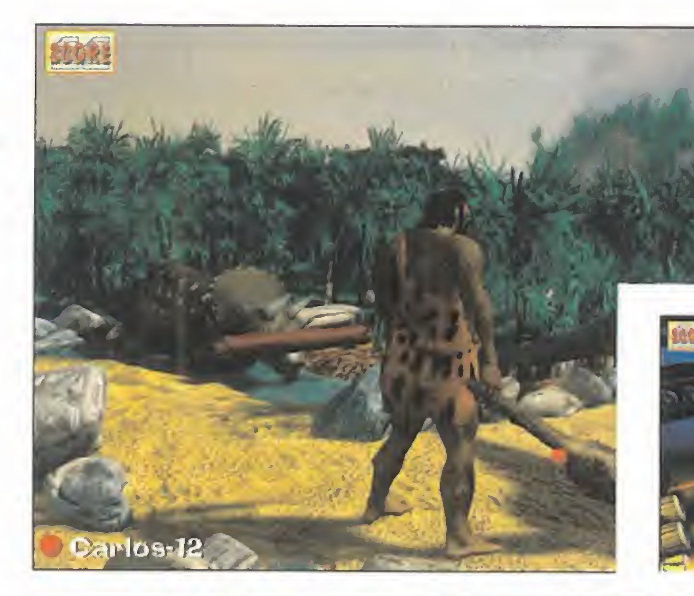
3D Ultra Minigolf
El golf más disparatado

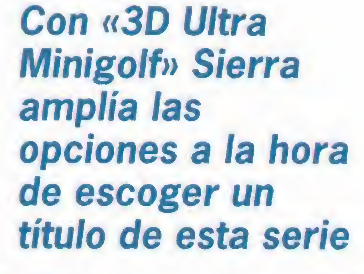
SIERRA
DISPONIBLE: **PC CD (WIN 95)**
ARCADE

Seguro que en alguna ocasión habréis participado con vuestros amigos en un campeonato de minigolf, donde, atravesando un número determinado de hoyos, llenos de obstáculos disparatados, teníais que colar la pelotita en el menor número de golpes posibles.
«3D Ultra Minigolf», que continúa la serie de juegos de pinball que hasta ahora Sierra había creado, nos introduce de lleno en el más loco de los campos de minigolf que hayamos tenido la oportunidad de ver.
Dieciocho hoyos nos esperan, cada uno retando hasta el límite a nuestra habilidad como golfistas. La manera de seguir el pequeño esférico en su camino por los escenarios será gracias a una cámara virtual que, dependiendo totalmente de la posición de la bola, se colocará siempre de la mejor forma posible.
Decir que los dieciocho hoyos pueden superarse de un solo golpe –cada uno–, o como mucho de dos. Pero encontrar la manera ya será asunto vuestro y os advertimos que en algunos llega a ser muy, pero que muy complicado
Hay tres formas de juego: la normal, donde pueden participar de uno a cuatro jugadores, y en la que se irán acumulando las puntuaciones para al final decidir un campeón; la de hoyo por hoyo, pensada para varias personas, y en la que la victoria se la apuntará aquel que haya ganado en más escenarios; y la última, de velocidad, donde tendremos que superar todos los hoyos en el menor tiempo posible.
«3D Ultra Minigolf» es uno de esos títulos que parece que se han hecho pensando en que se concentren en torno a él varias personas para disputar reñidos campeonatos, ya que, aunque al principio una persona sola se lo pueda pasar bien, a la larga casi seguro que terminará aburriéndose.
En cuestión de gráficos, cabe decir que, comparado con otros juegos de minigolf, es muy superior, pues ha cambiado la típica pantalla estática, por una cámara que ofrece múltiples vistas diferentes.
Con este juego, Sierra amplía el abanico de opciones a la hora de escoger un título de entre esta serie de juegos que, al principio, estaba limitada sólo a pinballs.

C.F.M.

Con «3D Ultra Minigolf» Sierra amplía las opciones a la hora de escoger un título de esta serie

















Jack Nicklaus 4
Deporte y naturaleza

ACCOLADE/EA
Disponible: **PC CD (WIN 95)**
SIMULADOR DEPORTIVO







Lejos quedan ya aquellos tiempos en los que los juegos de golf eran lentísimos de desarrollo. Las pantallas tardaban su tiempo en generarse: primero suelo, luego árboles... Ahora, la potencia de los Pentiums minimiza enormemente esta deficiencia. En «Jack Nicklaus», sin llegar a ser todo instantáneo, se consigue una velocidad muy adecuada.
En cuanto a opciones no encontramos ningún punto débil destacable. Múltiples tipos de partidas –stroke, match, muerte súbita, por e-mail...–, cinco campos completos de golf, distintos caracteres a elegir –hombres o mujeres, diestros y zurdos– e incluso varios tipos de caddies y bolas son algunas de sus opciones. ¿Queréis jugar contra el ordenador?, el mismísimo Jack Nicklaus siempre estará abierto a echar una partida. ¿Preferís los rivales reales?, ya sea en un mismo ordenador o por red, serie, modem e Internet, podréis enfrentaros con otros golfistas informáticos. Como se puede observar, ningún detalle ha sido obviado.
Al comienzo de cualquier hoyo, un ilustrativo vídeo nos introducirá las dificultades del mismo y nos dará unos consejos sobre la estrategia a usar, pero lo que realmente decidirá el resultado será nuestra habilidad.

84






La calidad de los gráficos SVGA consigue recrear perfectamente el entorno natural de los campos de golf.

La forma de llevar a cabo los diferentes golpes –swings, putts o chips– es similar a la usada en el resto de simuladores; varios clicks de ratón determinarán la fuerza y efecto del golpe en cuestión.
Sin duda, nos encontramos ante un excelente simulador, con gráficos y animaciones que harán las delicias de los aficionados a este minoritario deporte. Si algo se echa en falta es la presencia de comentaristas o público que aporten algo de alegría al conjunto, ya que el silencio de un campo solitario ha sido respetado en el juego. Por último, no podemos olvidar comentaros que se acompaña de un editor, al que se dedica más de medio manual, con el que podremos modificar los campos existentes o crearnos los nuestros propios.

J.J.V.





Pro Pinball Timeshock!

El siguiente tablero



EMPIRE/DINAMIC MULTIMEDIA
Disponible: **PC CD (WIN 95)**
PINBALL

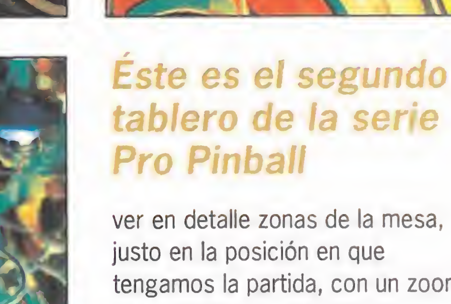
Primero fue «Pro Pinball. The Web» y ya con él nos quedamos enganchados por su increíble calidad, a pesar de que el juego únicamente contaba con un tablero, en vez de los muchos que tenían otros títulos del estilo. Ahora, y en vista de eso, Empire ya tiene preparada la nueva entrega de la serie «Pro Pinball», que va a tener como nombre «Timeshock!» y que nos da la oportunidad de adentrarnos en otro tablero diferente, lleno de juegos, objetivos, rampas y agujeros.

La mesa representa a una máquina del tiempo, cuyo generador es un cristal de esmeralda tallado, cuyas caras nos llevarán a cuatro épocas diferentes de nuestra historia, eso sí, activando el motor de la misma, con sucesivas rampas e interruptores, de los cuales «Pro Pinball Timeshock!» está repleto. Una pantalla de cristal líquido, común ya en los pinball actuales, nos irá informando en todo momento de nuestra situación, los puntos que llevamos, las bolas que nos quedan, si hemos activado una bola extra, si tenemos el multiball, e incluso, en ciertos momentos, tomará parte activa, ya que en ella se mostrarán una serie de subjuegos en los que, usando los mismos botones que activan los flippers, deberemos realizar una serie de misiones, como esquivar minas en un estrecho túnel, por poner un ejemplo.

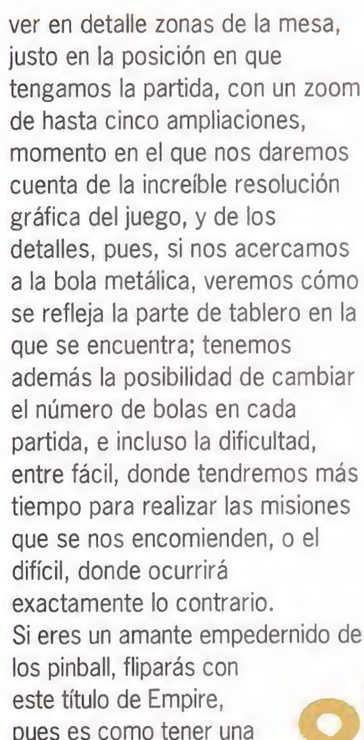








Si hay algo en lo que «Pro Pinball Timeshock!» destaca es en el elevado número de opciones, con las que modificar completamente las condiciones del tablero, como la perspectiva, ya que hay cuatro disponibles, desde una casi plana, a otra cenital; podemos también ver en detalle zonas de la mesa, justo en la posición en que tengamos la partida, con un zoom de hasta cinco ampliaciones, momento en el que nos daremos cuenta de la increíble resolución gráfica del juego, y de los detalles, pues, si nos acercamos a la bola metálica, veremos cómo se refleja la parte de tablero en la que se encuentra; tenemos además la posibilidad de cambiar el número de bolas en cada partida, e incluso la dificultad, entre fácil, donde tendremos más tiempo para realizar las misiones que se nos encomienden, o el difícil, donde ocurrirá exactamente lo contrario.







Éste es el segundo tablero de la serie Pro Pinball

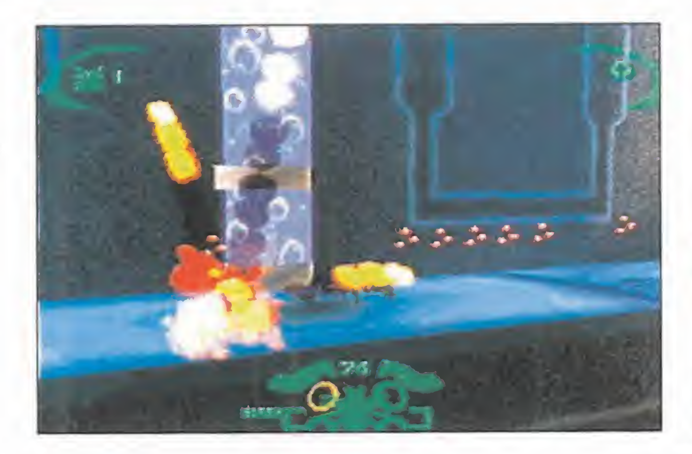
Si eres un amante empedernido de los pinball, fliparás con este título de Empire, pues es como tener una máquina en casa.

C.F.M.



Spider
Desde otro punto de vista

BOSS GAME STUDIOS/BMG
Disponible: PLAYSTATION
PLATAFORMAS



Podremos mejorar la capacidad de ataque de la araña, encontrando las partes biónicas







Poco podía imaginarse el doctor que, mientras que estaba realizando sus experimentos de biónica con animales, estaba siendo vigilado por una poderosa corporación interesada secretamente en sus progresos. Justo el día en que consiguió revivir, mediante la robótica, a una araña muerta tiempo atrás, pudiendo además añadirle implantes metálicos con armas soldados a ellos, el grupo de asalto de la organización entró en acción, destruyendo su laboratorio, hiriéndole de muerte y llevándoselo a sus dominios. Sin embargo, no todo estaba perdido; momentos antes de caer inconsciente, consiguió traspasar su inteligencia a la araña recién resucitada. Ahora, en el cuerpo de un insecto, tendría que seguir a sus asesinos y vengarse de ellos. «Spider» es un impresionante arcade de plataformas, con gráficos tridimensionales, que vuelve a poner como protagonista a un insecto, al igual que pasó con «Bad Mojo», sólo que en esa ocasión era una cucaracha y el juego pertenecía al género de las aventuras.

Nuestra misión principal va a ser la de sobrevivir con nuestro nuevo cuerpo, teniendo a la vez que perseguir a los esbirros que nos han atacado y llegar así hasta la fuente de nuestros problemas.

El juego nos traslada a lo que es el submundo de los insectos, siendo nuestros enemigos más comunes otras arañas, avispas, babosas y cosas de uso cotidiano pero mortales para un arácnido, como escapes de electricidad, fuego, barreños con agua, cristales, etc. Sin embargo, la araña en la que nos hemos reencarnado no es tan inofensiva como parece, ya que, gracias a sus implantes biónicos, puede colocarse una serie de patas y cuerpos robóticos que mejoran su capacidad de ataque y defensa. Dispositivos como un lanzamisiles, una metralleta, un lanzallamas y un boomerang estarán disponibles siempre que los encontremos.

«Spider» está repleto de zonas prácticamente inaccesibles, llenas de items que nos pueden ayudar y de pantallas secretas, donde equipar a nuestro peludo protagonista. De vosotros dependerá el que seáis lo suficientemente hábiles para usar las posibilidades que ofrece una araña, como subir paredes, descolgarse de los techos, o dar increíbles saltos con sus ocho poderosas patas.

No cabe duda que este juego entusiasmará a todos los amantes de los arácnidos, ya que controlar uno de esos bichitos, a nuestro antojo, es algo a lo que pocos de ese grupo se pueden resistir. Sin embargo, y esto es algo que tenemos que decir a modo de aviso, todos aquellos que sean un tanto reacios o tengan cierta fobia a los insectos, que se abstengan si quiera de mirar una sola pantalla de «Spider», ya que si en algo destaca es en realismo.

C.F.M.

80

Lomax
¡Oh, sí, más Lemmings!

PSYGNOSIS
Disponible: **PC CD (WIN 95)**
PLATAFORMAS





A ver, ¿quién no se acuerda de esos simpáticos muñequitos que poblaron el mundo de las consolas y que respondían al nombre de Lemmings? Pues en «Lomax» los protagonistas vuelven a ser ellos. O más bien, uno de ellos que debe liberar al resto de sus compañeros del encantamiento al que el malvado Evil Ed les ha sometido. A lo largo y ancho de 40 niveles de trepidante acción y repletitos de plataformas, el protagonista –usando todas las ayudas que pueda conseguir– debe transformar a zombies, piratas, vaqueros y demás seres encantados en afables y simpáticos Lemmings. Los cascos arrojadizos, los súper giros y las diversas habilidades –perforar, construir, teletransportar, etc.– a las que ya nos tenían acostumbrados estos personajes del pelo verde son la baza a explotar para salir con éxito de esta complicada misión.

En «Lomax» los señores de Psygnosis han intentado aprovecharse del tirón de los Lemmings, pero parece que no han contado con que el principal argumento de los anteriores juegos era la originalidad en el tratamiento y en la historia. Para esta nueva creación han adoptado a los mismos personajes y los han insertado en un entorno puramente plataformero, con lo que esa originalidad a la que aludíamos brilla por su ausencia. Por otra parte, los gráficos y el sonido están acordes con el juego, o sea, normalitos. Pero aún con estos importantes defectos, no nos resistímos a mencionar su mejor aspecto: la velocidad de movimientos del protagonista es impresionante. Tan rápido va que a veces detenerse en una plataforma resulta complicado, y este aspecto siempre debe ser considerado como una importante virtud.

Un juego entretenido con unos protagonistas archiconocidos.

D.E.G.

73









Un sólo Lemming, con su casco y el resto de sus habilidades, es el elegido para liberar al resto de sus compañeros del hechizo al que han sido sometidos por Evil Ed

Riot

Así será el basket del 2.000

PSYGNOSIS
Disponible: **PC CD (WIN 95/DOS)**
V. Comentada: **PC CD (DOS)**
ARCADE/DEPORTIVO

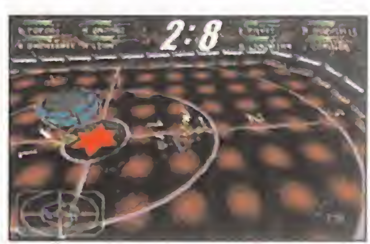
Hace ya bastante tiempo, los amantes del Commodore Amiga pudimos disfrutar de un juego llamado «SpeedBall» que tenía serias similitudes con éste que nos ocupa. Aquel era una mezcla entre hockey sobre hielo, boxeo y fútbol; a «Riot», se le unen, además, el balonmano y el baloncesto. Profundizando más, se trata de un partido entre dos equipos formados por cuatro componentes cada uno. El objetivo es hacerse con la posesión de la bola, cargarla en uno de los fondos del estadio e intentar introducirla en una canasta galáctica situada en el centro de la cancha. El cómo hacerlo es lo de menos porque todo vale. Además, dependiendo del lugar desde el que se lance la esfera subirán uno, dos o tres tantos al marcador. A lo largo del partido irán apareciendo unos "reforzadores" que al cogerlos potenciarán las habilidades de los jugadores durante 30 segundos.
El juego, en el que pueden participar hasta 8 jugadores, cuenta, además, con innumerables posibilidades –liga, amistoso, manager...– a elegir por medio de menús desplegables.
Al principio comparábamos a «Riot» con una leyenda del Amiga, pero para ser justos el juego del 16 bit de Commodore era bastante mejor. El principal problema de «Riot» radica en la acumulación de personajes de gran tamaño en un reducido espacio. El resultado es un jaleo de personal que no hace más que despistar al que sujeta al joystick. Y esa es otra: la opción de joystick sólo está disponible para MS-DOS, cosa que no entendemos. Por otra parte, y a no ser que tengáis el ordenador de la NASA, no intentéis jugar en una definición de 1.024x768, o las tortugas irán más rápidas que los jugadores. Pero eso sí: subid vuestros altavoces a tope y disfrutad de la música muy a tono con el juego, y al menos pasaréis un buen rato. Todo lo dicho nos lleva a la conclusión final: si se supone que un PC de hoy es mejor que un Amiga de hace años, entonces es que Psygnosis no se ha esmerado mucho.

D.E.G.

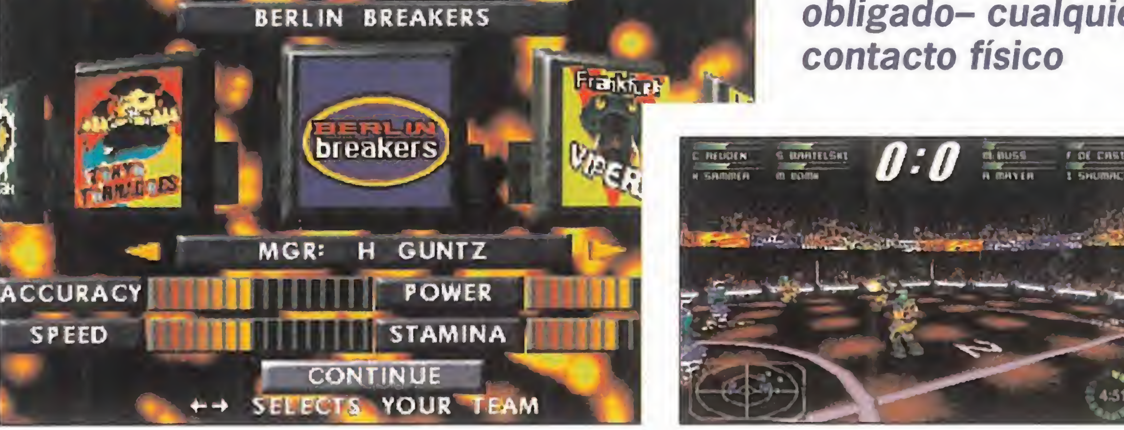








«Riot» es una mezcla explosiva de hockey, baloncesto, balonmano y rugby en el que está permitido –y casi obligado– cualquier contacto físico



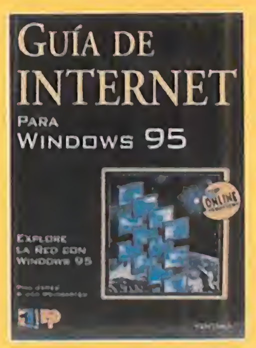
60

Leer o Morir. No te quedes atrás.



Internet (424 pgs) PVP 4.300 Ptas.
Ref. 2360-7

Indicado para los que quieren iniciarse en la navegación por los mares cibernéticos. Encontrará una completa descripción de Telnet, FTP, Archie, correo electrónico, News, listas de distribución etc..



Guía de Internet para Windows 95 (586 pgs) PVP 5.250 Ptas.
Ref. 2311-9

Aprenderá a moverse por la red. Ofrece recomendaciones acerca de los centros de Internet, los más sorprendentes, útiles e informativos.
Incluye gratis la aplicación ON LINE™ Residente, con ella podrá tener acceso inmediato a cientos de centros señalados en esta guía.



Control Electrónico con el PC (195 pgs) PVP 2.940 Ptas.
Ref. 2238-4

Con ésta obra podrá aumentar sus conocimientos sobre el funcionamiento de un PC. Contiene disquete con el que podrá comprobar de inmediato el funcionamiento de sus realizaciones, además de escribir sus propios programas ayudándose de los ejemplos que se ofrecen.



Netscape Navigator 2.0 para Windows 95 (655 pgs) PVP 5.995 Ptas.
Ref. 2299-6

Esta es la única Guía Oficial de Navigator 2.0 de Netscape que incluye el software auténtico.
Descubra las características de la última versión del examinador Web más popular, todas las herramientas para manipular el correo electrónico, así como las aplicaciones in line plug-ins, las applets Java y mucho más.



Montaje, Configuración y Reparación del PC (248 pgs) PVP. 1.890 Ptas.
Ref. 2281-3

Permite al usuario de PC elegir y montar su propio equipo, actualizarlo o ampliarlo, y configurarlo adecuadamente, para conseguir de él un alto rendimiento por el mínimo coste posible.



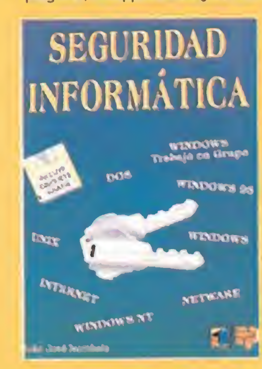
Virus Informáticos (304 Pgs+ disquete) PVP 5.060 Ptas.
Ref. 1799-2

¿Qué es un virus? ¿ cómo funciona? ¿cómo se construye? ¿cómo protegerse de ellos?
Este libro responde de forma sencilla y completa a estas preguntas.



Montajes Avanzados para el PC (217 pgs) PVP 3.500 Ptas.
Ref. 2367-4

Para los apasionados de la informática y la electrónica. La primera parte le presenta todos los aspectos teóricos y la segunda le describe los montajes prácticos.
Incluye disquete que contiene en formato comprimido más de 9 Mbytes de datos.



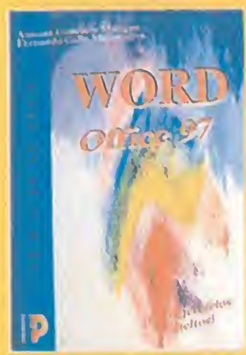
Seguridad Informática (incluye disquete) (280 pgs) PVP 3.000 Ptas.
Ref. 2341-0

Conozca cuáles son las amenazas que acechan a sus datos y las formas de protegerse contra ellas.
Incluye disquete con aplicaciones de dominio público.



Domine la WEB (488 pgs) PVP 4.900 Ptas.
Ref. 2370-4

Para ser un buen Webmaster necesita conocer qué es realmente un servidor Web, de qué servidores dispone, cómo instalarlos etc.
Incluye CD-ROM que le proporcionará todo lo que necesita para conseguir conectarse aunque no posea ningún software de Internet.



Word Office 97 Guía Rápida (336 pgs) PVP 1.995 Ptas.
Ref. 2365-8

Esta guía proporciona las técnicas necesarias para el correcto manejo del procesador de textos Microsoft Word 97 de forma sencilla y detallada, desde los conceptos básicos, hasta las funciones más complejas.



Lab View. Programación Gráfica para el control de la instrumentación. (424 pgs) PVP 3.500 Ptas
Ref. 2339-9

Todas las características del LabView, desde las más simples como estructuras secuenciales e interactivas, hasta las prestaciones más avanzadas CIN (Code Interface Node).



Java™ (552 pgs) PVP 5.200 Ptas.
Ref. 2368-2

Este libro le permite al lector desarrollar con facilidad pequeños programas (applets) y grandes aplicaciones. Incluye CD ROM con el paquete de desarrollo de SUN que permite al lector trabajar automáticamente, interpretando y compilando sus programas.



Netscape Plug-in (325 Pgs) PVP 3.700 Ptas.
Ref. 2386-0

Le ayudará a ahorrar dinero y tiempo de conexión. Añada capacidad y aplicaciones multimedia a su experiencia on line y evite los riesgos de traer software de servidores desconocidos. Incluye CD-ROM con la más completa y actualizada colección de conectores disponibles en Internet.



Power Point para Windows 95 (248 pgs) PVP 2.500 Ptas.
Ref. 2342-9

Este excelente programa le permite realizar presentaciones electrónicas de calidad profesional sin hacer grandes esfuerzos. Una obra eminentemente práctica, con múltiples ejemplos.



10 Secretos para el éxito en la WEB PVP 3.400 Ptas.
Ref. 2358-5

Si desea convertirse en un afamado creador de páginas Web, éste es su libro. Descubra de una forma amena y sencilla los secretos de los más famosos creadores de páginas Web con más éxito de la historia.



Diccionario de Microinformática (552 pgs) PVP 4.675 Ptas.
Ref. 2328-3

Explica con claridad los conceptos utilizados en el ámbito de la microinformática y otras disciplinas afines. Dirigido tanto a principiantes como a personas expertas.

Selección de Libros de Informática



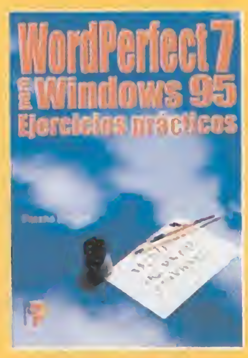
Word Office 97
Ref. 2390-9
PVP 3.995 Ptas.

Para los que no tienen tiempo de leer cosas que ya han descubierto por sí mismos. Más de 200 trucos, sugerencias y atajos para desechar vicios adquiridos y conocer a fondo todo aquello que puede y no puede hacer Word 97.



WordPerfect 7 para Windows 95 (550 pgs)
Ref. 2378-X
PVP 4.495 Ptas.

El libro presenta numerosas imágenes que ilustran las explicaciones. Al finalizar la lectura del libro, el lector será capaz de dominar la mayor parte de las funciones de Corel WordPerfect 7 comprobando así, las ventajas que supone la utilización de este procesador de documentos.



WordPerfect 7 para Windows 95
Ejercicios prácticos.
Ref. 2404-2
PVP 3.500 Ptas.

Podrá confeccionar y componer sus documentos; diseño de páginas Web desde el propio programa WordPerfect, inserción de sonido, mailings, etiquetas etc.. mediante explicaciones claras.



Excel Office 97
Ref. 2376-3
PVP 3.995 Ptas.

En este libro, el usuario de aplicaciones informáticas bajo Windows 95, podrá encontrar un mundo fascinante en el manejo y creación de hojas de cálculo sin conocimientos previos en informática.



Office 97
Ref. 2375-5
PVP 2.300 Ptas.

La finalidad del libro es ayudar al lector a manejar y aprovechar inmediatamente los diferentes programas y utilidades de Office 97, para obtener un elevado rendimiento desde el mismo momento que lo instale en su ordenador.



3D Studio, Animación y proyectos de Diseño
(464 pgs) Ref. 2122-1
PVP 4.190 Ptas.

Indice extractado: Diseño de formas planas. Generación de sólidos. El 3D Lofter. Creación y transformación de materiales. Animaciones en el 3D Studio.



3D Studio Diseño de Imágenes
Fotorrealistas 3D
(444 pgs) Ref 2121-3.
PVP 3.850 Ptas.

Iniciación al 3D editor. Creación y modificación de entidades en el 3D editor. Cámaras, luces, transformación final del diseño. Funciones auxiliares de diseño en el 3D editor. Técnicas de asignación de materiales.



Works para Windows 95 (318 pgs)
Ref. 2382-8
PVP 2.700 Ptas.

El objetivo principal de este libro es ofrecer al lector un conjunto de herramientas para cubrir las necesidades diarias de oficinas, centro de estudios, colegios, etc...



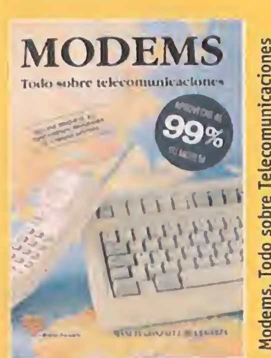
Disco Duro (320 Pgs)
Ref. 1638-4
PVP 3.430 Ptas.

Ayuda al usuario a obtener el máximo partido de disco duro de su ordenador, a resolver muchos problemas, a optimizar su uso, a realizar copias de seguridad, a ejecutar el software residente, etc.



IBM-PC y Compatibles (168 pgs)
Ref. 1645-7
PVP 1.740 Ptas.

Destinado a aquellos usuarios que desean saber toda la filosofía en la que se basa la pareja PC-DOS y los principales elementos mecánicos del equipo y de acceso al ensamblador.



Modems, Todo sobre Telecomunicaciones
(396 pgs) Ref. 1977-4
PVP 3.010 Ptas.

Sistema actual de las comunicaciones por módems, centrándose especialmente en las redes que ya funcionan a pleno rendimiento en España. Incluye la lista actualizada de los BBS-FIDO de España y todos los recursos disponibles en redes de comunicaciones.



Microcontroladores PIC. La solución en un Chip
Ref. 2371-2
PVP 3.900 Ptas.

La obra está enfocada a los profesionales que deben utilizar los microcontroladores para resolver sus proyectos y deben disponer de una completa información técnica.

PEDIDOS: Teléfono (91) 654 61 64, Fax (91) 654 72 72 , E-mail pedidos@hobbypress.es
o envíanos el cupón por correo a: Hobby Post, Calle Ciruelos 4, San Sebastián de los Reyes, 28700 Madrid.

PCM

Plazo de entrega: 10 - 15 días.

DATOS PERSONALES

Nombre...................... Apellidos..................
Dirección..
Localidad .... C.Postal..................
Provincia...................... Teléfono ....

FORMA DE PAGO

❑ Adjunto talón a nombre de Hobby Post
❑ Con cargo a tarjeta de crédito VISA
Número ______________ Fecha caducidad______

TITULO DEL LIBRO	REFERENCIA	P.V.P.
	G. Envío(*)	
(*) 1 libro: 300 Pts; 2 libros: 450 Pts; 3 libros o más: 550 Pts	Total Pedido	

MANIACOS DEL CALABOZO

Ah, la playa, la siesta vespertina, el sol en los ojos cerrados y el murmullo del mar al chocar. Cuánta felicidad y descanso... y cuánta irresponsabilidad. Espero que ninguno de los maniacos pueda presumir de tal descanso. Nuestra piel no es la misma que la de esos débiles humanos: estamos preparados para afrontar cualquier esfuerzo.

Y que nadie piense que va a tener vacaciones, ni mucho menos. Ya hacía unos mesecillos que no podía empezar la reunión con noticias de esas que nos gustan a todos, que comienzan de esta guisa: "Se busca aventurero para una nueva búsqueda". Además, hay dos aventuras distintas. Y qué aventuras.

Ni más ni menos que las desarrolladas dentro de los reinos de Arkania –«Realms of Arkania»–. De momento, son dos: «Blade of Destiny» y «Star Trail,» y van en orden cronológico. En principio, van a ser editadas en nuestro país por TopWare a 2.995 Pts, precio al que no creo que los maniacos encuentren disculpa para no conseguirlos.

Y lo que ya os anticipo, aunque habrá un momento más adecuado para detallarlo, es que son JDRs como Dios manda: a la usanza tradicional, con territorio inmenso, mapas, muchas aventuras y enemigos, magia y un sistema de combate muy estratégico.

Mientras llega el momento de visitar Arkania, tenemos a nuestra disposición la oferta tradicional, encabezada por «Wizardry Gold» –para maniacos con experiencia y gustosos de grandes retos–, «Anvil of Dawn» –para maniacos más inexpertos– y «Daggerfall» –del que habéis comenzado a hablar, bastante bien, este mes–.

La mirada al futuro acerca a nuestros ojos, por otro lado, la efigie de «Lands of Lore II» en las proximidades de octubre, y la de «Ultima IX», ya entrado el 98. Os garantizo que todos los juegos citados antes harán que nos olvidemos de ellos hasta su conclusión.

Dejemos de una vez este tablón de anuncios virtual-oral y pasemos, como corresponde en una reunión abierta, a oír otras voces, las vuestras.

OTROS MANIACOS

Como por ejemplo la algo atiplada de Arturo Cabello, de Los Palacios (Sevilla) que, "sabedor de mis grandes dotes "calabocísticas" y de mi inmensa sabiduría rolera..." hace un par de preguntas. Vaya chorradas dice el cofrade, ¿no os parece?, cosas ya por todos archiconocidas.

En fin, corramos un tupido velo sobre tan bochornoso peloteo y vayamos al grano, o sea, a sus preguntas. La primera se refiere a la fortaleza de Skullkeep, juego **«Dungeon Master II»**, en que ha acabado con los "mini-monjes" –por cierto, su nombre técnico es Vexirk– y les ha arrebatado el tridente recargable –en la olla–. Sin embargo, no es capaz de salir de la sala siguiente por mor de una puerta que se abre al pulsar una baldosa cercana, pero se vuelve a cerrar sin tiempo para atravesarla; no obstante, ha hecho bien desmontando los ojos biónicos a que tiene acceso de momento.

La forma de atravesar esa puerta no ofrece peculiaridades, si te vales de los esbirros –"minions"–. Una solución es mandar allí uno que bloquee la puerta para que no se cierre, una vez pulsada la baldosa; o tirar algo sobre ella desde el pasillo de la puerta y correr; en fin, no deberías tener problemas, un aventurero como tú que ha conseguido superar la secuencia de las tres primeras puertas de entrada.

También hay incógnitas sobre **«Lands of Lore»**, cómo no. Y encima tiene la desfachatez de decir que no ha sido contestada la cuestión de cómo acabar con Scotia en el enfrentamiento final. Vamos, chaval, si lo hemos respondido infinitas veces. Esta vez te contestaré de una forma nueva, de verdad: necesitas dos objetos, uno lo obtienes en las Ciénagas, y el otro en el segundo piso del castillo Cimmeria. Tienen en común que ambos te son dados por un personaje. Y no insistas, que más no diré. Ah, ninguna de las otras preguntas que haces merece ser respondida, ya que podrás terminar la

CALABOZO Lista

Como hace un mes, se caen todos los antiguos miembros, menos uno, el de siempre, «Lands of Lore». Reaparece «Dungeon Master II», que no ha consolidado el gran éxito de su predecesor. Con él, aunque en la quinta posición, vuelve uno de nuestros clásicos eternos, como es «Uukrul». Y también tenemos, representando a Ultima, «Black Gate» en sustitución de «Serpent Isle». La sorpresa es la aparición, por primera vez, de «Daggerfall», en un modesto cuarto lugar. Ni «Wizardry Gold», ni «Anvil of Dawn» ni nadie puede resistir a «Lands of Lore».

LISTA DE CLASIFICACIÓN PARCIAL

1• Lands of Lore
2• Dungeon Master II: Legend of Skullkeep
3• Ultima VII: The Black Gate
4• Daggerfall
5• Dark Heart of Uukrul





Nota importante

Para participar en esta sección sólo tenéis que mandar vuestras cartas a la siguiente dirección:
MICROMANÍA
C/ Ciruelos, 4
San Sebastián de los Reyes
28700 MADRID.
No olvidéis indicar en el sobre **MANIACOS DEL CALABOZO**.
También podéis mandarnos un e-mail al siguiente buzón:
maniacos.micromania@hobbypress.es

aventura sin saber su respuesta. No obstante los quebraderos de cabeza que ambos JDRs le han proporcionado, se llevan los seis puntos de Arturo.

«Daggerfall» tiene pinta de poder proporcionar muchas horas de entretenimiento a los maniacos que se atrevan con él. Arrak de Hammerfell, de Convento de Hay s/n, –graciosillo el chico– es un pionero, y nos ofrece su opinión: "es realmente bueno. Una vez te acostumbras a sus grandes fallos técnicos, el juego en sí es un sueño. Es GIGANTE, largo y difícil. Además permite una gran libertad e interacción. Bien hecho, hubiese sido uno de los mejores JDRs".

Efectivamente, lástima las pegas que le pones. Con todo, Arrak tiene el enojoso problema de haberse transformado en licántropo, con el aditamento de quedarse en 4 puntos de vida, que no dan para mucho. La pregunta, acuciante, es cómo volver a la normalidad. Venga, algún maniaco que haya conseguido superar esa condición perruna, que eche una mano a Arrak.

Como hace un tal Necromancer con las preguntas que hace un par de meses planteaba David Valera sobre **«Wizardry Gold»**. La City of Sky de los Helazoids se encuentra en la Dragon Cave, a la que se llega en barco y utilizando el Coil of Serpents. Para conseguir el barco, pasa del tal Sogheim, y entra al museo, que está a su lado. Para que no te echen del Arm of Angus, tienes que responder "black market". De los objetos porque preguntaba David, la Moonstone sirve para descender a un pasaje subterráneo, utilizada en cierta estatua de Munkharama, y el Rebus Egg para pasar un remolino de agua dentro de una cueva de las montañas Upkyr. Al monje del Palacio de Melange hay que responderle, primero, "land of the living dead" y, después, "dream". Y, última respuesta, las monedas de Munkharama hay que colocarlas en sus respectivas urnas alrededor del lago.

Excelente ayuda, Necromancer. David te estará mucho tiempo agradecido, me consta. En atención a tu ayuda, y pese a que ni votas ni te identificas, condiciones que son imprescindibles para participar en estas reuniones, propondré tus preguntas en cónclave. La próxima vez habrás de cumplir las condiciones citadas, no obstante.

Ahí van los interrogantes: ¿cómo llegar a la Isle of Crypts?, ¿para qué sirve Xhen Xheng una vez tienes la poción SnakeSpeed, aparte de para "darte la barrila" –no uso el término textual por poder ser ofensivo para el colectivo más femenino de los maniacos–?

Vamos ahora con lo que podríamos llamar intervención teórica, a cargo de Sergio Fernández, de Cartagena (Murcia). Es muy interesante, pese a no a hacer preguntas, lo que tiene que decir. Nos sigue desde la publicación del informe RPG –ya hace tiempo: siete u ocho años–, gracias al cual se enganchó a los juegos y lecturas de este tipo –de las que recomienda, para variar, «El Señor de los Anillos» de J.R.R. Tolkien–. Por cierto, tal obra ha sido elegida en una encuesta llevada a cabo en Reino Unido, como la mejor del siglo XX. Y es que, aparte de ser la inspiradora de las aventuras a que ahora nos enfrentamos, es un primor de literatura, que deberíais leer en inglés si sabéis el feo idioma. Sabed que Tolkien, aparte, era profesor de literatura en Oxford o Cambridge, o sea, que sabía lo que se hacía. En fin, que «El Señor de los Anillos» no es sólo para maniacos, cosa que no podríamos decir de las Crónicas de Dragonlance.

Perdona la interrupción, Sergio. En su opinión, deberíamos mantener la nomenclatura de RPG, ya que es un tecnicismo, "y no esa horterada de JDR". Amigo, ahí te fastidias: así como el inglés es una lengua fea, el español es una pasada, y, por lo que a mí respecta, haré todo lo posible por protegerlo del invasor. JDR es y será, en esta sección.

Pregunta Sergio si hay algún JDR –toma, en la frente– en que los combates sean de tipo estratégico, y no en tiempo real. Sí, hay muchos. «Realms of Arkania» es el ejemplo más cercano, «Dark Heart of Uukrul» es otro, y también los antiguos Ultima.

En fin, sigue Sergio con otros temas –«Stone Prophet»,, «Pagan», «Dark Heart of Uukrul» o «Dungeon Master»–, pero el tiempo de la reunión se acaba.

Y nada, a recoger todos los bartulos. No, no hace falta que os llevéis la sombrilla, la tumbona y el flotador.Tenéis que coger es la espada, el escudo y el casco, y a luchar, que son dos días. El próximo mes, más.

Ferhergón

THE PANDORA DIRECTIVE

Casablanca 2.043



Tex Murphy podía considerarse un tipo con suerte. Tenía un trabajo mal pagado, peor considerado, y una oficina de mala muerte donde recibía a sus clientes. ¿Un tipo con suerte, hemos dicho? En efecto. Al contrario que el 90% de la población del año 2.043, Tex no se había convertido en un mutante...

nota importante

«The Pandora Directive» consta de **dos modos de juego,** tres caminos distintos, 7 finales diferentes e infinidad de situaciones cambiantes. Dependiendo de las acciones realizadas, a lo largo de la aventura aparecerán distintos puzzles y localizaciones que no están citados en esta guía. La solución aquí comentada, muestra el camino correspondiente al comportamiento neutral –respetuoso, pero no un pardillo– del personaje, que suele obtenerse seleccionando las respuestas centrales en las conversaciones. También es conveniente interrogar a todas las personas concienzudamente, preguntándolas sobre todos los personajes que vamos conociendo, para obtener nuevos detalles que nos abrirán nuevos caminos, de otra forma imposibles de descubrir.



Eso es lo que suele pasar cuando juegas con fuego: acabas quemándote. La Tercera Guerra mundial sólo había durado unas pocas horas –lo que tardaron en ir y venir unas cuantas cabezas nucleares–, pero ahora La Tierra sufría sus consecuencias. Sólo unos pocos afortunados habían conseguido sobrevivir a la catástrofe y, casualidades del destino, Tex Murphy, detective privado, era uno de ellos.
Lamentablemente, esto no le había servido para encontrar un trabajo más decente, por lo que todavía se ganaba la vida resolviendo pequeños incidentes de robo y atracos a mano armada que ocurrían en su vecindario. El simple hecho de recibir un caso en el que el objetivo de la misión no fuese perseguir a un robaperas, solía desconcertarlo por completo. Esto fue lo que ocurrió cuando, tras malograr una cita con Chelsea, la vendedora de periódicos, un desconocido que se hacía llamar Gordon Fitzpatrick le asaltó en el bar, le entregó 4.000 dólares, y le propuso una nueva misión: la búsqueda del profesor Thomas Malloy. Ni siquiera tendría que desplazarse: Thomas Malloy se había alojado en el mismo hotel donde residía Tex, el Ritz. Un porqueriza, pese al nombre.
Sí, aquella parecía que iba a ser una tarea realmente fácil.

DÍA 1: Las cosas no son lo que parecen

Tex salió de su habitación y se dirigió a su oficina, con la intención de recabar las primeras pistas. Examinando la tarjeta que le entregó Gordon, descubrió los datos necesarios para ponerse en contacto con él, en caso de que necesitase más información. Por ahora, no hacía falta. Tex iba a dedicar los próximos minutos de su existencia a una tarea mucho más urgente: pagar sus deudas. Se encaminó a la mesa del despacho y abrió el cajón superior izquierdo. Allí encontró una factura de la tienda de electrodomésticos por valor de 1.230 dólares. También encontró un cuchillo multiusos en una de las mesas adicionales, que no dudó en apropiarse. Con sus dos primeros objetos en el inventario –queremos decir, en el bolsillo–, Tex salió del edificio, en busca de Chelsea, la repartidora de periódicos. Puesto que ella estaba coladita por él, no le resultó demasiado difícil obtener una cita. Seguidamente,

se dirigió al Ritz y mantuvo una entretenida charla con Nilo, el portero. Tras pagarle lo que le debía, comenzó el correspondiente interrogatorio, que giró en torno al paradero de Thomas Malloy. Tex tuvo que pagar 100 dólares adicionales para "refrescar la memoria" del encargado. Gracias a la foto de Malloy que Gordon le había dado, obtuvo el número de la habitación, y el nombre con el que se había alojado: Tyson Matthews. Por desgracia, la puerta disponía de un clave, así que no le quedó más remedio que convencer a Nilo de que se la ofreciera, sin necesidad de desembolsar más dinero. Con ella en su poder, sólo dispuso de unas décimas de segundo para contemplar la habitación, antes de sentir un golpe seco en la nuca, y acabar con sus huesos en el suelo.



DÍA 2: Las mujeres esperan

Cuando se despertó, aún permanecía en el mismo sitio donde creía recordar que había estado por última vez: la habitación de Malloy. Bonita forma de empezar el día. Pese a que alguien había revuelto todo, aún pudo localizar una tarjeta de visita de los almacenes ACME, un sobre de correo aéreo, una extraña fotografía, un pañuelo, una carta de David Wright, y un recibo de la tienda de empeños. Igualmente, debajo de un cojín, encontró una foto de Malloy junto a una llama. Esto confirmaba que Malloy había estado en Sudamérica. Una brillante deducción por parte de Tex, teniendo en cuenta que estos animales sólo se criaban allí. Deducción que se vio corroborada cuando descubrió un libro titulado "Airport of the Gods" en una caja de cartón proveniente de México.

La primera misión de Tex Murphy consistía en pagar todas las deudas contraídas, gracias a los 4.000 dólares que Gordon le había entregado



No estaba nada mal para empezar. De hecho, hubiese sido un día perfecto –salvo por lo del golpe, claro está– si, con lo del desvanecimiento y todo eso, no se hubiese olvidado de su cita con Chelsea. Rápidamente, se dirigió a su casa pero, como era de esperar, ya no estaba allí. Quizás en otra ocasión...

Para ahogar sus penas, Tex decidió sumergirse en su trabajo. La primera pista que tenía era un papeleta de empeño. Se encaminó a la tienda de empeño de Rook y, ya que estaba allí, le pagó los 300 dólares que le debía. Le enseñó la foto de Malloy, pero no le entregó la papeleta de empeño pues, de momento, necesitaba todo el dinero para pagar sus deudas. Con esta intención se dirigió al Almacén ACME, no sin antes meter en el buzón un sobre con dinero que había encontrado en el suelo, de camino al viejo teatro. Por desgracia, el almacén estaba cerrado, así que decidió realizar una visita a David Wright. Cuando llegó a su cabaña, muy alejada de todo signo de civilización, descubrió que algo extraño había pasado. En un cajón detrás del sofá encontró un CD. La clave para descifrarlo estaba en un papel cercano al árbol. En el piso de arriba, localizó el inevitable cuadro, que escondía un teclado en forma de clave.

Ahora ya disponía de las suficientes pistas para regresar a su oficina y meditar. En la sala ►



La gran aventura comienza. El despacho de Tex nos ofrece los primeros objetos imprescindibles para avanzar.



El casero es un tipo duro de roer. De nosotros depende utilizar las buenas maneras, o presionarle para que confiese todo lo que sabe.



Tras realizar diversas tareas, las escenas cinemáticas van deshilachando el curso de los acontecimientos.

Las escenas de vídeo se entremezclan de manera perfecta con los decorados renderizados.

del ordenador, insertó el CD en el portátil, y así se encontró con la primera dificultad en forma de rompecabezas. Tras unos cuantos minutos de intensa meditación, se dio cuenta de que había varias formas de resolverlo, pero una de las más sencillas era la siguiente: empezando desde la parte superior izquierda, colocó los cuadrados en el siguiente orden: Blanco, azul, amarillo y rojo; rojo, verde, blanco y azul; azul, amarillo, rojo y verde; verde, blanco, azul y amarillo.

Las luces brillantes resultantes se correspondían con la clave del teclado. Seguidamente, leyó los artículos que contenía el CD, todos ellos relacionados con la avanzada civilización maya que, según el autor, sólo podía haber evolucionado gracias a un contacto extraterrestre.

Ya en la cabaña, abrió la puerta blindada. Tal como esperaba, allí dentro encontró al malogrado David Wright, muerto. Volvió a colocar las tablas donde estaban, y abrió la puerta de un armario. En su interior guardaba una especie de película. Tras colocarla en el proyector y bajar la pantalla reflectora, pudo descubrir algunas pistas más que relacionaban la muerte de Wright con el caso que estaba investigando. En ella, un grupo de forenses estaban realizando la autopsia a un extraterrestre VIVO. Aquello comenzaba a tomar un cariz bastante peligroso.

Había llegado el momento de descubrir qué relación tenía el pañuelo de mujer que había encontrado en la cama de Malloy, con todo el asunto. Aturdido por los últimos acontecimientos, decidió hacer una visita a Louie. Por el camino se encontró con la cartera de Nilo, lo que le sirvió para pagar los 200 dólares que debía a Louie y, así, mostrarle el pañuelo con la seguridad de obtener una respuesta. Louie dedujo que podía pertenecer a Emily. Tex también

Sólo dispuso de unos segundos para contemplar la habitación, antes de sentir un golpe seco en la nuca, y acabar con sus huesos en el suelo





le enseñó la foto de Malloy y la carta intraducible, que Louie no pudo descifrar. Sin embargo, su amigo Clint sí lo haría. Sin pensárselo dos veces, se dirigió a Coit Tower, para mantener una entrevista con Clint. Por el camino, leyó los carteles de las vallas, que le permitieron reconocer a nuevos personajes. Tal como le había comentado Louie, Clint le confesó que Emily podía saber algo, así como su lugar de trabajo: El club Flamingo. A pesar de sus elevados conocimientos en jeroglíficos mayas –Clint había pasado dos noches en Tijuana–, no pudo descifrar la misteriosa carta. Al menos, se dignó a entregarle a Tex la llave del Club. Por fin, una actividad agradable.

Ya en el interior, no descubrió nada nuevo, salvo que, efectivamente, Emily vivía allí. Tenía que encontrar otra de forma de entrar. Decepcionado, decidió hacer una visita a Chelsea, para pedirla disculpas por su falta de tacto. Gracias al chichón que todavía sobresalía en su cabeza, Tex consiguió que Chelsea aceptara tomar una copa en el Flamingo. Si el día no había sido muy placentero, quizás la noche podría arreglar la situación...

DÍA 3: Complicaciones

Tras la agitada velada en el Flamingo, Tex regresó a su oficina y examinó la nota de Emily. Se trataba de otro rompecabezas. El puzzle decía: "I'm watching you"; "I take pictures"; "Be afraid". Al final de la nota había dibujada una flecha. Tex decidió hablar con su colega Mac Mulden, que le confirmó la existencia del asesino de la Flecha Negra. Después volvió al Brew'n Stew y le preguntó a Louie sobre todos las pistas que tenía, hasta que éste le encaminó al cubo de basura de Rook.

Ya en el callejón situado al lado de la tienda de empeños, el detective encontró un periódico que hablaba sobre el asesino de la Flecha Negra.

El artículo había sido escrito por Lucia Pernell. Antes de marcharse de allí, examinó una canasta destartalada, que escondía una alcantarilla. En su interior halló un poco de dinero y un cincel escondido en una caja. Con este nuevo objeto en sus bolsillos, decidió realizar una visita a la tienda de empeños. Tras someter al tercer grado al bueno de Rook, éste le entregó una tarjeta con el número de teléfono de Lucia Pernell, y un libro sobre la lengua del Yucatán con el que podría descifrar la carta que tenía en su poder.

Gracias al dinero recién adquirido en la alcantarilla, Tex entró en la tienda de Electrodomésticos y pagó a Zack el dinero que le debía. Las numerosas conversaciones mantenidas le habían proporcionado un buen montón de nuevos nombres relacionados con Malloy y su extraña afición a los misterios mayas. El reverendo Gary era uno de ellos. Todos los intentos de obtener información fueron inútiles, hasta que se dio cuenta de que no le sacaría ni una palabra si antes no le sobornaba con una botella de whisky. Por fortuna, sabía dónde encontrarla: en una caja de la pizzería Slice of Heaven, accediendo a través de la puerta lateral. Tras entregársela al reverendo, éste le regaló la llave de un almacén perteneciente a Malloy. Por fin, comenzaba a obtener los primeros resultados.

Tras un paseo de varios minutos, Tex se coló en el mencionado almacén. Abrió un cofre y encontró dentro una pata de palo. También había una caja a nombre de Malloy, pero no podía abrirla en la posición en la que estaba. En la parte de atrás del almacén descubrió una especie de mando de control, que manejaba una grúa. La puso en marcha, introdujo la pata de palo en la cerradura de la caja y subió la grúa. Así fue como pudo abrirla, hallando en su interior un tapiz y una foto de los altiplanos de Nazca. Igualmente, se hizo con un mapa de Asia que se había caído de otra de las cajas.

De vuelta a su oficina, Tex se puso en contacto con Lucia Pernell, en el Bay City Mirror. La mujer le transmitió todo lo que había descubierto al realizar el artículo sobre el asesino de la Flecha Negra. Igualmente, le llamó la atención la extraña sombra que pudo vislumbrar en el tejado de Rusty's Funhouse. Se dirigió hacia allí, pero la puerta estaba sellada por la policía. El propio Mulden, encargado de la comisaría local, le entregó la llave. No obstante, todavía faltaba la combinación. Empezando desde la parte superior izquierda, los pasos eran: 1->1; 2->4; 3->2; y 4->3.

Ya en el interior, encontró el mecanismo de apertura de la trampilla que daba al tejado cerca de unas máscaras. Allí se hizo con una chaqueta que contenía una foto desgarrada y un gemelo con las iniciales DH.

En la tranquilidad de su oficina, Tex encajó las piezas de las fotos, pero no parecía suficiente para descubrir nada. Corrió a la tienda de Electrodomésticos y compró un analizador de fotografías, que le permitió encontrar la dirección de Autotec. Sin embargo, antes de visitar las instalaciones, volvió a hablar con Lucia Pernell y le pidió la dirección de Sandra Collins. Allí, tras una intensa búsqueda, ►


Actores de talla internacional han colaborado en el rodaje de las secuencias cinemáticas.






Los áticos siempre esconden oscuros secretos. ¿Por qué debe ser Tex el que tenga que descubrirlos?



El "engine" de «The Pandora Directive» permite movimientos con libertad total. La época de las aventuras pantalla a pantalla ha llegado a su fin.

consiguió por fin el resumen y la placa de identificación.
Siguiente destino: la sala de recepción de Autotec. Como era de esperar, no tardó en toparse con una puerta cerrada mediante un teclado de seguridad, y una ventana que mostraba una especie de carpeta pero que, de momento, no podía alcanzar. Cogió la brocha de la mesa y la cuerda de la persiana, así como el pase de visitante, escondido debajo de dos sillas. Combinando la brocha con la cuerda, obtuvo una especie de gancho, con el que se apropió de la carpeta, donde se encontraba la clave del teclado para abrir la puerta. Así fue como llegó hasta la oficina de Dag Horton que, curiosamente, se correspondía con las iniciales de los gemelos. Dentro del reproductor de CDs, encontró la llave de uno de los cajones. Igualmente, al desplazar el libro de la mesa, observó una referencia al reverendo Gary. ¿Qué tendría que ver en todo este oscuro asunto? Un examen exhaustivo de los alrededores, le permitió descubrir el collar de Sandra Collins y unas comprometedoras fotos. Ahora ya no había ninguna duda: ¡Dag Horton era el asesino de la Flecha Negra! Finalmente, también encontró una llave en la librería que abría el tanque de agua del tejado de Rusty. Desde luego, la visita había sido muy provechosa...

Una vez más, como había ocurrido en numerosas ocasiones, Tex debía salvar a la Humanidad. Y encima, gratis







Parece que las cosas van mejorando poco a poco. Pero, ¿podrá el detective Tex fiarse de las intenciones de Regan?

Sin perder ni un segundo, Murphy regresó a su oficina para examinar más concienzudamente todo lo que había encontrado. El reverendo Gary tendría que darle algunas explicaciones. Cuando habló con él, éste le comentó cómo, hacía escasamente unos minutos, había visto a alguien merodeando por el famoso tejado. Utilizando la recién adquirida llave, Tex se introdujo en la torre del agua y usó los binoculares que allí había para descubrir cómo el asesino estaba intentado acabar con la vida de Emily. (**NOTA:** *Dependiendo de las acciones realizadas a lo largo del juego, Tex salvará a Emily o no llegará a tiempo. Esta solución supone que Emily se salva*).
Tras aparecer de nuevo en la calle, Tex debía localizar al asesino antes de que escapase de la vecindad. Rook le comentó que lo había vuelto a ver en el tejado. Tex subió hasta allí y buscó a Dag. Cuando éste se alejó, saltó al otro tejado y se escondió detrás de la unidad de aire acondicionado. Asomándose con cuidado, esperó a que el asesino mirase su reloj, para saltar hacia el otro tejado. Tras una espectacular pelea, Tex pudo apresarlo, no sin darse cuenta de que algo se había caído del bolsillo de Dag. El primer asalto se había resuelto satisfactoriamente.

DÍA 4: ¡Malloy vive!

Después de su oportuna actuación, nuestro detective favorito regresó al tejado, en busca del objeto que el asesino había perdido. Se trataba de un dispositivo de seguimiento. Ya en el callejón, lo activó. A través de la puerta que había al lado de la tienda de empeños llegó hasta una alcantarilla que desembocaba en un complejo de tuberías. En la segunda sección, se encontraba un panel suelto que abrió con ayuda del cincel. Para su sorpresa, allí estaba la





¿Quién dijo que iba a ser una tarea fácil? Salvar a la Humanidad exige pequeños sacrificios, y Tex está comenzando a experimentarlos.

Las decenas de rompecabezas que el juego incluye pueden desquiciar a los jugadores más impacientes.

misteriosa caja de Emily, acompañada de una bomba.

Tenía que desactivarla antes de que explotase –en efecto, se trataba de otro rompecabezas–. Ésta es la solución: Cargar 2 fotones rojos y 1 pila roja clara en el cohete y enviar; cargar 2 fotones verdes y 1 pila verde clara; 1 fotón rojo 1 una pila verde; 1 fotón verde y 1 pila roja; 2 fotones verdes 1 una pila roja; y, finalmente, 2 fotones rojos y una pila verde.

Nada más desactivar la mina, Tex cogió la caja y corrió a devolvérsela a Emily. Ella le contó que pertenecía a Malloy. Igualmente, Gus le dijo donde se encontraba la envoltura de la mencionada urna. Allí cerca, en un cubo de basura, se hizo con una antena, que utilizó para coger la envoltura. Un estudio detallado con el analizador fotográfico, le descubrió un interesante dato pero, cuando se dirigía a su oficina para estudiarlo con más detenimiento, fue detenido por los miembros de la NSA. Estaba claro que, tarde o temprano, algún descarriado miembro de las fuerzas armadas tenía que hacer acto de aparición. La charla con Jackson Cross no fue precisamente una conversación entre amigos. Tex tuvo que seleccionar cuidadosamente sus contestaciones –B, B, C, C, A, C, A–, para no dar por terminada su aventura –y, de paso, su propia vida–. A cambio, había perdido la extraña caja de Malloy, pero siempre podría recuperarla más tarde.

Tras regresar a salvo a su oficina, tuvo el "placer" de conocer a un nuevo personaje: Regan Madsen.

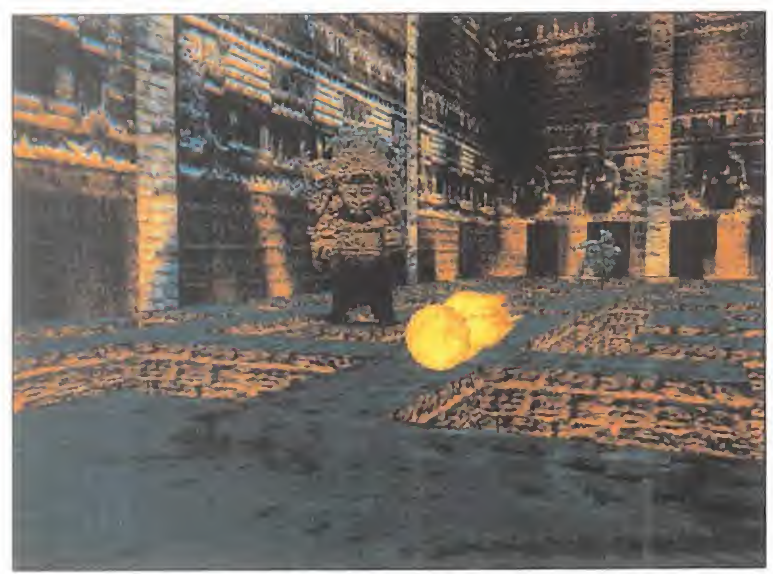


El siguiente paso era descubrir la procedencia del sello de la envoltura. Tex corrió a la estación de Policía, pero Mac Mulden le encaminó a la estafeta de correos. El encargado le confirmó la procedencia del envío: Garden House. El problema era que no conocía la situación exacta de la casa. Por fortuna, contó con la inesperada ayuda de una agradable ancianita, con la que tuvo que ser amable y paciente para que le abriera la puerta. Ya en la habitación de Malloy, su infalible olfato para encontrar todo tipo de objetos convenientemente escondidos, le permitió apoderarse de un libro de anagramas, una revista científica, una tarjeta comercial de Everlok, y un sobre que contenía un nuevo CD. Tex lo probó en el ordenador de su oficina, pero necesitaba la clave. Regresó a Garden House para descubrir, gracias a una de las sillas, que Malloy había estado allí. Al menos seguía vivo. La información que pudo obtener de los tejanos desembocó en el almacén Waterfront. Tras cuatro días de infatigable búsqueda, Thomas Malloy se encontraba allí. El profesor le contó todo lo que sabía sobre el oscuro asunto de los extraterrestres: su conexión con la civilización maya, su descubrimiento por parte de la oscura organización NSA, y su implicación en el asunto. Al fin, ya tenía alguna información para entregarle a su cliente. El caso por el que había sido contratado, estaba resuelto.

DÍA 5: Autotec

En efecto, Tex Murphy había encontrado a Malloy, pero ahora, como ya había ocurrido en anteriores ocasiones, debía volver a arriesgar su pellejo para salvar a la humanidad. Y encima, gratis.

De nuevo en su despacho, leyó el fax de Lucia y escuchó el mensaje de Chelsea. Enseguida regresó al almacén, con la intención de recabar nuevas pistas. Empujó la caja y recuperó el recibo de la oficina de correos. Arrancó un trozo de papel amarillo de la mesa y el plano de vuelo de debajo de ella. También descubrió una caja fuerte escondida en una de las esquinas. Los chicos de la NSA no eran tan listos como se creían. Con ayuda del aparato destroza-cajafuertes de la tienda de electrodomésticos, la tarjeta de Everlok, y una pizca de intuición, Tex descubrió la combinación de la caja: 22 31 15 7. Allí dentro encontró un papel que describía el funcionamiento de una unidad de contención –¿para atrapar alienígenas?–, y ►



La pirámide maya esconde el secreto de la llegada de los extraterrestres. ¿Podrá Tex sortear las numerosas trampas que le esperan?



La Caja de Pandora. Origen de todos los problemas de la Humanidad. El final está cerca.

la llave que abría el armario cerrado de Garden House. De vuelta al mencionado lugar, recogió la carpeta del estante superior. Dentro había una fotografía de la Puerta del Sol Maya, el libro de notas de Malloy, y el libro "Mensajes del Espacio Exterior".
La siguiente tarea no era muy agradable: debía comunicar a Regan las malas noticias sobre su padre. Después, habló con Lucia y la interrogó sobre los últimos acontecimientos ocurridos.

Los elevados avances astrológicos de la cultura maya sólo podían provenir de un supuesto contacto con extraterrestres

Tras volver a hablar con Regan, combinó el objeto que ella le había dado con el tapiz de Malloy. La clave estaba en encajar las piezas del puzzle con el diseño del tapiz.
Siguiente visita: a Mac Mulden, con la intención de resolver la conexión entre el asesino de la Flecha Negra y Autotec. Éste le envió a la Morgue, donde el cuerpo de Dag Horton permanecía congelado. Tex añadió a su inventario un escalpelo ideal para abrir el cajón marcado con las iniciales G-H. Asomándose por encima del cajón, se hizo con la cartera de Horton y la llave del fichero. En la cartera estaba guardada la tarjeta del sistema de seguridad de Autotec. Por suerte, ahora el edificio estaba vacío. En el despacho de Dag, utilizó la llave para recoger los documentos secretos y la llave del NSA. Para entrar en la habitación de las pruebas, utilizó la clave recién descubierta. Fue abriendo los distintos compartimentos, y así obtuvo algo de dinero, la caja de Emily, un disco de Pernell, y la tarjeta de identidad de NSA. Finalmente, colocó cada uno de los objetos en la máquina de descompresión, utilizando el código de los documentos (1091). Así pudo escapar sin que sonase la alarma.
De camino a casa, pasó por la tienda de empeños y recuperó la Daga Negra de Malloy. Ahora necesitaba descifrar el puzzle de Emily. Éste fue, sin duda, uno de los momentos más complicados de la aventura. Lo primero que tenía que hacer era combinar el plano de vuelo con el mapa de Asia. Seguidamente, debía combinarlos con la caja, para volver a combinarlo con las clavijas de las cajas de Regan y



Emily. La clave para solucionar el rompecabezas consistía en intersecar todos los puntos de manera que formen un destino final en el centro del mapa de la caja.
Dentro de ella, encontró la pieza número 1 del dispositivo de Malloy. Con estos nuevos elementos, llamó a Gordon Fitzpatrick por el videófono. Le preguntó por las iniciales AE, OE y EW, que le revelaron otro nuevo protagonista de la funesta historia en la que estaba participando: Archie Ellis. Tras revisar concienzudamente los objetos de sus bolsillos, Tex se puso en contacto con Archie y respondió correctamente a sus preguntas. El camino hacia el descubrimiento de la verdad estaba despejado: iría a Roswell, el lugar donde se había estrellado una supuesta nave extraterrestre.



DÍA 6: El momento de la verdad

Mientras se dirigía hacia allí, Tex meditó sobre el peligro que Archie Ellis corría, ahora que se había descubierto todo. Si el psicópata de Jackson Cross lo encontraba, podía darse por muerto. Sin pensárselo dos veces, dio media vuelta y corrió a prevenir a su amigo.
Cuando llegó a Roswell, se introdujo en la Sala del Guardia. Como era de esperar, estaba repleta de útiles objetos: unas pilas dentro de los walkie-talkies, un libro de Emergencia, una caja de cerillas, la tarjeta de seguridad de Roswell, una llave, y el diagrama del campo láser. Seguidamente, salió por la puerta que había al lado de la silla, y recogió una pala y un fusible. Al mover unas cajas, también descubrió un cable roto. Con ayuda de la llave, localizó una linterna y una caja de herramientas. ¡Menos mal que sus bolsillos no se llenaban nunca! Con todos estos elementos, entró en la Sala del Campo Láser utilizando la tarjeta de seguridad. Éste estaba controlado por un teclado. La solución se encontraba en el diagrama del láser: clave ALPHA, números 11, 1, 4, 13, 5. Las porciones azules del láser eran las únicas que podía atravesar sin riesgo de ser electrocutado. Así pudo hacerse con un cable, que utilizó para arreglar el cable roto de la Sala del Guardia, gracias a uno de los componentes de la caja de herramientas. Esto le permitió activar un interruptor que abría la puerta que aún permanecía cerrada. Allí encontró una caja de dinamita que combinó con el fusible. Rápidamente, se dirigió al campo láser y encendió la dinamita con las cerillas, tras colocarla delante de la puerta del Complejo Principal. Corrió hacia la Sala del Guardia antes de que explotara; después de la detonación, la entrada del complejo quedó despejada. Lo que a continuación contemplaron sus ojos, le dejó completamente boquiabierto. El incidente Roswell no había sido un montaje del gobierno...





Los puzzles son una constante durante toda la aventura, algunos más difíciles que otros, aunque no siempre lógicos. Éste que véis requerirá todo nuestro ingenio para hallar la solución.

DÍA 7: El alien

Cuando Murphy se recobró de la impresión, inmediatamente cayó en la cuenta de que debía actuar con prontitud, si quería salvar su pellejo. Una entidad alienígena había terminado con la vida de todo aquello que respiraba, ¡y ahora estaba detrás de Tex! Tan pronto como entró ►

en el Complejo Principal, torció a la izquierda y corrió –tecla R– hacia una de las salas situadas a su izquierda, hasta llegar a la cocina. Abrió el congelador y recuperó un picador de hielo y un bote. Después regresó por donde había venido, y abrió la puerta del almacén 104. Mediante el picador y el bote, se hizo con un poco de gasolina.

El siguiente destino era el dormitorio. Utilizó la pala en la puerta, y se encaminó hacia las puertas abiertas del lado derecho. En un gran armario, encontró la unidad de contención. La combinó con el trozo de papel equivalente de su inventario, y volvió a la cocina. Encendió el quemador y puso a calentar el pote de combustible. Cuando estuvo caliente, corrió al compartimento 102 y se apropió de una caja y una bujía. Ya tenía todo lo que necesitaba para entrar en la Sala del Generador.

Una vez allí, colocó la bujía y el combustible donde correspondía. Enseguida, movió la palanca tres veces y activó el generador. Esta jugada maestra le sirvió para atrapar a la entidad alien dentro de la unidad de contención. Como le había ocurrido en innumerables ocasiones, había salvado el pellejo por los pelos... Ahora ya podía investigar con más tranquilidad. Recogió los alicates y el tanque de oxígeno de la sala del generador y salió de allí.

También se hizo con un poco de plástico, y los dos elementos de acetileno que había en los almacenes 102 y 104. Aún no había terminado la recolección de objetos: volvió al dormitorio y cogió un CD; en la zona donde había encontrado la unidad de contención se encontraba el reproductor CD y la cinta. Introdujo el CD en el reproductor y se dirigió hacia

El incidente Roswell no había sido un montaje del gobierno: la nave alienígena se mostraba en todo su esplendor ante sus ojos

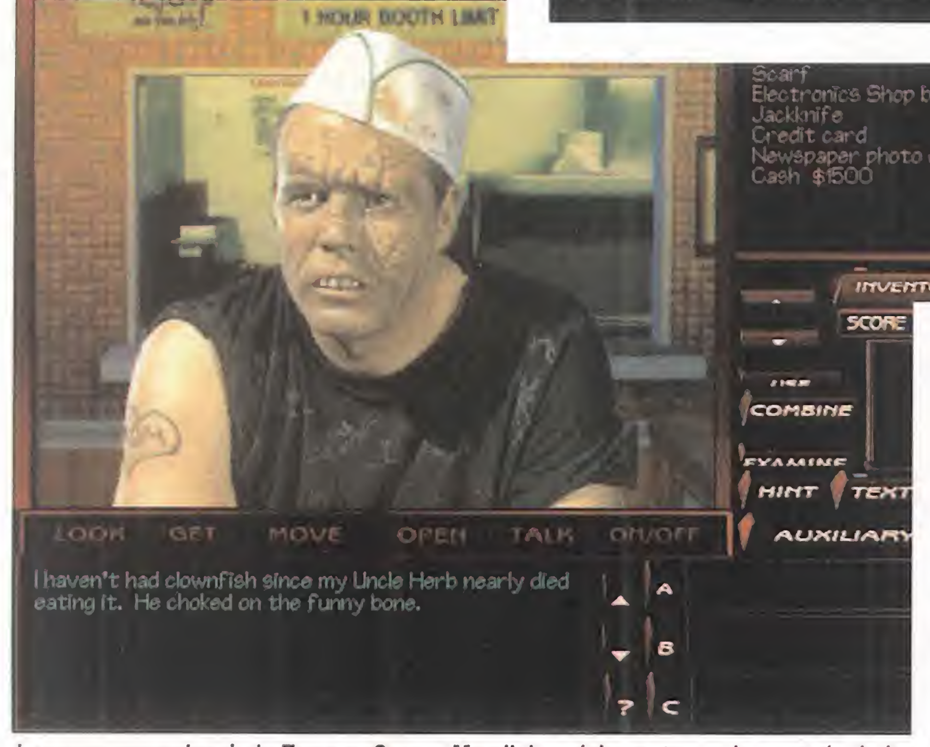


unas puertas atascadas, pero parcialmente abiertas, donde descansaba un tarjeta de seguridad del Nivel 2, que aún no podía coger. Siguió registrando el resto de las salas, hasta encontrar el abductor alien y una barra. En la Sala de recreo también se apropió de un palo de billar y un dardo. Estos dos elementos, junto con la cinta, le permitieron recuperar la tarjeta de seguridad. Con ella en su poder, pudo acceder al segundo piso a través del ascensor. Tex penetró en la Sala de Guerra, recogió las fotografías aliens, los documentos militares, activó el proyector y se adueñó del control remoto del abductor.

Algunas de las salas del piso 2 eran inaccesibles debido a los niveles tóxicos, por lo que sólo podía entrar con el robot alien. El problema era que no tenía pilas. Podía encontrar algunas cerca de allí o, como último recurso, volver a San Francisco y comprar unas en la tienda de Electrodomésticos.

Insertó las pilas en el abductor y corrió a la sala de ventilador, que rompió utilizando la barra. Introdujo el robot en el conducto de aire y lo dirigió al sector J1-5. Después siguió la flecha hacia el segundo piso, y fue visitando las distintas salas vedadas. En el laboratorio informático encontró un destornillador; en el laboratorio metalúrgico, una manguera, y en el lingüístico, un nueva tarjeta de seguridad. Por desgracia, el acceso al tercer piso estaba cerrado: al examinar el panel de acceso del ascensor, ¡descubrió que tenía activada una bomba! Tuvo que utilizar el destornillador y los alicates para cortar los cables y llevar el explosivo al tanque de residuos tóxicos. Ahora ya podía subir al piso 3.

Sin duda, tenían una razón muy especial para proteger tan cuidadosamente la entrada a este piso. Allí se encontraba la nave alienígena



Las consecuencias de la Tercera Guerra Mundial se dejan notar en la mayoría de los habitantes del año 2.043.





Siniestros personajes aparecen a cada paso que damos. De nosotros dependerá que se conviertan en amigos o enemigos.



La perspectiva usada permite al personaje mirar en todas direcciones, lo que nos evitará caer en más de una trampa...

capturada. En una de las salas continuas encontró un percutor y un tanque de acetileno. Combinó todos los elementos relacionados con el acetileno que poseía en su inventario, junto con la manguera, el tanque de oxígeno y el percutor, en el orden adecuado, para poder acceder a la puerta etiquetada como 100-200, donde Tex sospechaba que se guardaba el elemento 186.

Encendió el ordenador y examinó la información relacionada con el elemento 186. Después, introdujo el código 186 y 7AC para activar el siguiente puzzle. Sólo podía superarse creando un camino hasta el elemento 186, moviendo correctamente las piezas. Aquí está la solución que Tex descubrió:

122 106 168 149 150 148 177 176
178 180 188 189 198 160 166 195
192 182 188 189 178 180 186 198
(todo recto)
196 197 178 180 188 199 175 174
186 176 177 150 148 168 149 122
106 186.

El elemento 186 pasó a su poder. No sabía decir muy bien por qué, pero presentía que algo muy importante estaba a punto de ocurrir. Regresó a su oficina, y se dispuso a afrontar con renovados ánimos el nuevo día.

DÍA 8: El calendario maya

Ahora que había resuelto el incidente Roswell, Tex Murphy tenía que desenmascarar la conexión que había entre la nave alien y los distintos objetos mayas aparecidos a lo largo de su investigación.

Sin perder ni un segundo, telefoneó a Lucia Pernell y recogió el anagrama del fax. Después utilizó el CD de Malloy e introdujo el código: "MERGE THE FOUR CASES TO SEE MAPS". Leyó detenidamente los nuevos datos y telefoneó a Witt, la nueva pieza clave indispensable para resolver el enigma. Lamentablemente, Witt no estaba dispuesto a colaborar. Tuvo que comprar el trazador Robco para convencer a Elijah Witt sobre la necesidad de mantener una reunión. Finalmente, tras un arriesgado tira y afloja –respuestas B, A, B, C, C, C, C–, Witt permitió que Tex visitara su apartamento.

Nada más llegar allí, se enfrentó con el primero de los muchos inconvenientes que aún debía superar: la alarma. Para desactivarla, tuvo que pulsar los cuatro botones escondidos en la máscara, las plantas y la chimenea. Este último estaba fuera de su alcance, así que necesitó la ayuda de una caña de bambú.

A Witt le gustaba jugar al escondite: encima de la cama, encontró una nota para abrir la caja escondida en algún lugar de la casa. También halló un álbum en un cajón que contenía una importante colección de números para resolver un nuevo puzzle; un placa encima de la puerta, con el mismo objetivo –una vez más, el bambú fue de gran ayuda–, y unas pinzas. Éstas le sirvieron para recoger una llave de la chimenea del piso de abajo, tras encender el fuego pulsando un botón escondido en la planta. Se apoderó de dos libros, y utilizó la recién adquirida llave para acceder al puzzle de la estatua. Gracias a los números de la fotografía, pudo descifrarlo. Todo consistía en mover las piezas en el mismo orden que los números. Así fue como consiguió la ansiada caja, junto a otro desesperante puzzle, relacionado con la nota de la cama, la numeración Maya y el calendario. ¿Su solución? Aquí está:

SEPT 8 - 4 AHAU
MAY 20 - 10 CHUEN
APRIL 17 - 3 MULUC
JULY 12 - 11 MEN

En su interior guardaba la pieza número 3 del dispositivo de Malloy, y algunos trozos de onyx. Satisfecho, Tex regresó a Garden House, en busca de los últimos componentes de las cajas misteriosas. Tal como esperaba, encontró otra en un paquete encima de la cama. Descifró la carta, y se dispuso a resolver el nuevo rompecabezas. Aquello ya se estaba convirtiendo en una mala costumbre. Por suerte, en esta ocasión, era mucho más fácil de lo esperado. Todo se resolvía mezclando las piezas de la caja de Witt con la caja final, de tal forma que rodeasen los símbolos mayas. Las piezas más claras debían ir en la parte superior derecha, y las más oscuras en la zona inferior izquierda del diseño. Tras resolver el enigma, Tex se hizo con la cuarta pieza del dispositivo. Junto todas las piezas y la celda energética, para completar la Caja de Pandora. El final estaba cerca...

DÍA 9: La pirámide maya

El viaje a Sudamérica fue todo lo tranquilo que se podía esperar. Pero algo le decía a Tex que aquello no iba a ser así por mucho tiempo. Los arduos días de investigación le habían permitido ►

descubrir la localización exacta de la pirámide. Sin ninguna vacilación, se introdujo en su interior hasta alcanzar la cámara de la Serpiente. Allí recogió un papiro en el altar y catorce piezas escondidas que unió para obtener el mapa del laberinto. Salió por la puerta que mostraba una estrella maya, recogió el carbón que había por allí cerca, y recorrió el laberinto, hasta que encontró a un hombre muerto: era Edsen. Las prisas nunca son buenas consejeras. Registró el cadáver, y obtuvo unas gafas, una linterna, una pistola y un pañuelo. Durante horas, estuvo rastreando todas las salas que conformaban el laberinto, recogiendo el mayor número de objetos que pudiesen serle útiles en caso de apuro. Entre ellos, destacaban una daga blanca, un cuenco de piedra, y un esqueleto que apareció nada más subir unas escaleras. Se hizo con la lanza y utilizó las lentes para obtener la cuerda de cáñamo. Con todos estos objetos en sus abarrotados bolsillos, regresó a la Cámara de la Serpiente y se dispuso a explorar el corredizo que se extendía más allá de la puerta con el símbolo solar. Mientras recorría el camino que llevaba a unas escaleras, donde se alzaba la Cámara del Pájaro, encontró un hacha y una daga de plata. La siguiente dificultad, relacionada con el muro y el altar de piedra, consistía en repetir una sucesión de sonidos, golpeando con el hacha sobre unas gemas. Tras demostrar sus cualidades musicales, Tex salió de la cámara a través de la puerta con el símbolo de la estrella. Encontró una daga de oro, y se dirigió a la puerta con el símbolo de la avispa. La nueva sala estaba muy oscura, así que fabricó una antorcha utilizando el aceite de la lámpara, el pañuelo, las cerillas y la lanza. Esto fue precisamente lo que le permitió acabar con el nido de avispas que amenazaba con devorarlo vivo. Así pudo llegar hasta el siguiente rompecabezas: Los Tres Reyes Mayas. Observando detenidamente las pistas contenidas en la propia cámara, obtuvo la solución en apenas unos segundos.

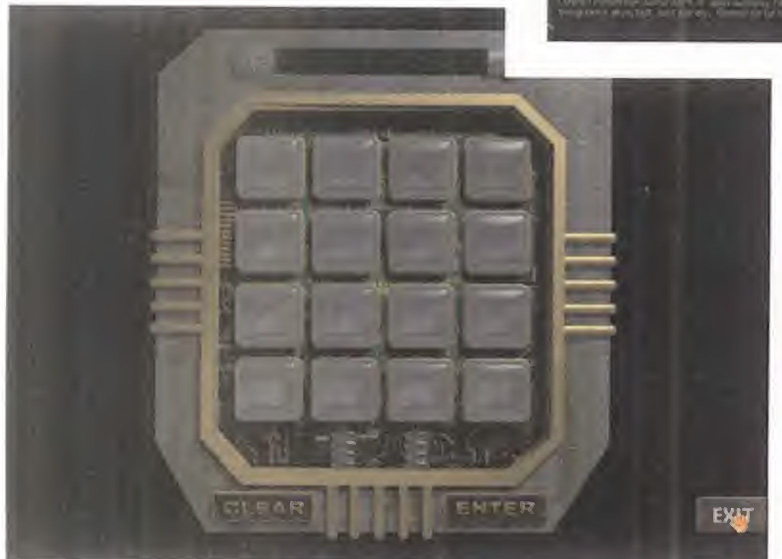
El camino estaba despejado: abandonó la Cámara de la Avispa por la puerta con el símbolo de la luna y fue recorriendo los oscuros pasadizos hasta que llegó a la Cámara de la Daga, no sin antes recoger el último de los elementos necesarios: la Daga Roja. Corrió al altar, e introdujo en él cualquiera de las dagas. El orden correcto para solucionar el nuevo acertijo era el siguiente: De izquierda a derecha: Sol Negro, Estrellas, Luna, Sol Blanco, y Hombre Sacrificado.





Un nuevo pasadizo se reveló a través de la puerta con el símbolo de la daga del Sol Negro, que desembocaba en una nueva entrada decorada con un pentágono. Tex había llegado a la Cámara de la Ascensión Maya. Tan sólo pudo observarla durante unos segundos, ya que, inmediatamente, el suelo desapareció bajo sus pies, aterrizando en una nueva estancia de aspecto ominoso: La Cámara Escondida.

Tras la inesperada caída, Murphy recibió otra sonora sorpresa: la presencia de Regan Madsen en lo más profundo de la pirámide. La inevitable conversación le permitió apropiarse de su mochila, donde guardaba una cuerda. Debía encontrar una nueva salida, así que utilizó la recién adquirida cuerda para volcar la estatua que se alzaba en el centro de la sala. Con la ayuda de la navaja, obtuvo la pólvora de las balas y la introdujo en el cuenco de piedra. Humedeció la cuerda de cáñamo con el aceite para obtener una mecha, y así creó un primitivo explosivo, que encendió cerca de los trozos de la estatua. Ya sólo tuvo que colocar dos de los pequeños fragmentos resultantes en cualquiera de los cuatro pedestales. El camino hacia la rampa de lanzamiento de la nave alienígena había quedado despejado. (**NOTA:** *Lo que viene después depende de la elección de las conversaciones y acciones morales a lo largo del juego. En la mayoría de los casos,*





Jackson y Fitzpatrick hacen su aparición, revelando su verdadera identidad).
Lo último que quedaba por hacer era poner en marcha el piloto automático de la nave antes de que se autodestruyese. La secuencia completa es la siguiente:
SOL NEGRO, en la parte superior del panel de control.
NORTE, CÍRCULO, ROJO
ESTE, CRUZ, NARANJA
SUR, TRIÁNGULO, AMARILLO
OESTE, DIAMANTE, VERDE
La pesadilla había terminado.

DÍA 10: ¿Final feliz?

El décimo día nos muestra uno de los siete finales diferentes, que dependerá, tal como hemos dicho, de las elecciones realizadas a lo largo del juego.
¿Encontrara Tex el amor verdadero en la persona de Chelsea, o tendrá que recurrir a la holocita? ¿Será asesinado por Jackson Cross, o dará por terminada la aventura con una de sus típicas payasadas?
Nunca el destino de Tex Murphy había contemplado tantas posibilidades distintas...

J.A.P.







¿Es que Tex Murphy nunca se cambia de ropa?. Éste es uno de los pocos enigmas que quedarán por resolver en «The Pandora Directive».



NUESTRA OPINIÓN
The Pandora Directive

• ACCESS • Disponible: **PC CD • AVENTURA GRÁFICA**

Resulta complicado hacer un crítica más o menos imparcial de una aventura tan trabajada como «The Pandora Directive». Tras unas cuantas semanas de juego, es muy difícil evitar ponerse del lado de los programadores, y alabar el inconmensurable esfuerzo realizado para sacar adelante esta gigantesca aventura. Pero, lo que no puede ser, no puede ser, y además es imposible.
La virtud más destacable de «The Pandora Directive», continuación de «Under a Killing Moon», es que ha sido realizada por un grupo de talentosos profesionales que aman las aventuras gráficas. Lejos de ofrecernos una segunda parte al estilo convencional –más de lo mismo–, «The Pandora Directive» incluye innumerables mejoras relacionadas con la calidad de los gráficos, el interfaz de juego, la conexión de los puzzles, y las líneas argumentales. Es una pena que Virgin no haya puesto su granito de arena, traduciendo la aventura, por lo que se necesitan unos elevados conocimientos de inglés para descifrar las numerosas pistas y diálogos incluidos.

En el papel de Tex Murphy, un detective a la antigua usanza, debemos investigar un oscuro caso que mezcla el descubrimiento de una raza de extraterrestres con la cultura Maya, en el San Francisco del año 2.043. La acción tiene lugar desde una perspectiva en primera persona, con una libertad de movimientos total, al estilo «Doom», pero con unos gráficos dignos de las mejores aventuras que se desarrollan pantalla a pantalla.
No obstante, para que un juego pueda considerarse una obra maestra, debe puntuar muy alto tanto en el contenido, como en la forma. Si nos atenemos al primer elemento, «The Pandora Directive» es difícilmente superable. Los puzzles, que se cuentan por centenares, varían desde la clásica recolección y uso de objetos, a los juegos de inteligencia –la mayoría de ellos desquiciantes e ilógicos–, acertada elección en las conversaciones, acertijos y demás. A todo ello hay que unir 2 modos de juego, 3 caminos diferentes, y 7 finales distintos, que garantizan semanas de juego continuado.

Desgraciadamente, si el contenido es inmejorable, la forma no acabará de convencer a todos los amantes de las aventuras. «The Pandora Directive» es una película interactiva, que intenta alcanzar el mayor grado de realismo en todas sus acciones. Esto provoca que el desarrollo sea demasiado lento. El interfaz es muy espeso –hay que pulsar en un montón de sitios para realizar acciones sencillas–, y algo tan básico como coger un objeto, puede llevarnos varios minutos, si tenemos en cuenta que antes hay que acercarse y apuntar con la mirada en el lugar exacto donde se esconde. Todo ello ralentiza la acción, sobre todo cuando se llega a un punto en el que no se sabe qué hacer.
Quizás, lo más destacable que se puede decir es que «The Pandora Directive» es la mejor película interactiva que se puede crear, con todo lo que ello conlleva. A partir de aquí, que cada uno saque sus propias conclusiones.



NOTA IMPORTANTE

Si queréis enviarnos vuestros trucos para que los publiquemos debéis enviarnos una carta a: **CÓDIGO SECRETO**. MICROMANÍA, C/CIRUELOS 4, 28700 SAN SEBASTIÁN DE LOS REYES, MADRID. No olvidéis indicar en el sobre la reseña CÓDIGO SECRETO.También podéis mandar un e-mail a la siguiente dirección: **codigosecreto.micromania@hobbypress.es**

BLOOD

PC CD

(V. SHAREWARE)

Para que funcionen estos códigos mantened apretada "T" mientras los tecleáis.

MPKFA: Invencibilidad.
I WANNA BE LIKE KEVIN: Invencibilidad.
CAPINMYASS: Invencibilidad.
NOCAPINMYASS: Desactiva invencibilidad.
VOORHEES: Invencibilidad por un corto espacio de tiempo.
SPORK 200: Salud.
COUSTEAU 200: Salud.
LARA CROFT: Todas las armas y munición ilimitada.
HONGK: Todas las armas y munición ilimitada.
BUNZ: Todas las armas, munición ilimitada y armas dobles.
TEQUILA: Armas dobles.
ONERING: Invisibilidad.
MONTANA: Todos los objetos.
SATCHEL: Todos los objetos.
GRISWOLD: Armadura al completo.
KEYMASTER: Todas las llaves.
GOONIES: Muestra todo el mapa.
SPIELBERG: Te lleva a otro nivel.
MARIO: Te lleva a otro nivel.
CALGON: Te lleva a otro nivel.
EVA GALLI: Atravesar los objetos y las paredes.
FUNKY SHOES: Supersalto.
JOJO: Modo surrealista.
RATE: Muestra el número de frames.
FORK BROUSSARD: un punto de salud, sin armas, sin munición y en modo surrealista.
EDMARK: Dañar al personaje.
KEVORKIAN: Matar al personaje.
MCGEE: Quemar al personaje.
KRUEGER: Quemar al personaje.





AMOK

PC CD

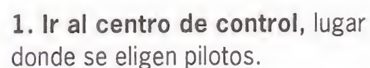
Si vuestro mayor deseo es avanzar de nivel en este complicado juego, aquí estamos para concedéroslo. En la pantalla de opciones, pulsad **ZZZCYX** como password y, por arte de magia, aparecerá una nueva pantalla de selección de fase.

BACK TO BAGHDAD

PC CD



Con este truco podréis revivir a un piloto muerto todas la veces que queráis, y lo único que tenéis que hacer es seguir las instrucciones que a continuación os damos:



1. Ir al centro de control, lugar donde se eligen pilotos.



2. Elegir un piloto muerto de la lista.

3. Hacer un doble click sobre el nombre del piloto como si se fuese a elegir normalmente.

4. Hacer doble click sobre el arnés brillante que hay sobre la imagen del piloto en la cabina.

5. Pulsar en el OK. La imagen parecerá congelarse, teniendo que esperar unos segundos hasta que se apague totalmente la luz del disco duro.

6. Pulsar sobre el OK de nuevo y se volverá al centro de control. El estado del piloto habrá cambiado de "deceased" a "pinning for the fjords".



OUTLAWS

PC CD

Con estos códigos que os proporcionamos no tendréis ningún problema a la hora de poner en práctica la ley del más fuerte en el salvaje y lejano oeste:

OLAIRHEAD: Podréis volar. Usando X y C iréis hacia arriba y hacia abajo.
OLCDS: Modo de supermapa. Escribiéndolo de nuevo tres veces, volverás al mapa normal.
OLFPS: Muestra información acerca de los frames e información extra del juego.
OLGPS: Muestra las coordenadas del personaje en el mapa.
OLJACKPOT: Os proporciona todos los items para completar el nivel en el que estáis.
OLPOSTAL: Toda la munición y las armas. Tecleándolo de nuevo, conseguiréis más munición para la Gatling.
OLZIP: Te teletransporta a un suelo superior o inferior, elegido en el mapa.

Los siguientes códigos son los passwords de los niveles. Los cuatro primeros son del CD 1 y los demás del CD 2:

OLHIDEOUT
OLTOWN
OLTRAIN
OLCANYON
OLMILL
OLSIMMS
OLMINER
OLCLIFF
OLRANCH





Las novedades del E3



Micromanía estuvo en E3, una feria al estilo del SIMO, pero donde la estrella es el videojuego. Evidentemente, dentro de esta maravilla de feria, no faltaba el apartado para los simuladores de vuelo, donde pudimos ver las últimas novedades, y los futuros juegos que invadirán el mercado. De entre estas próximas apariciones, hemos elegido hablaros de tres de ellas debido a su inminente salida y su calidad.

Para participar en esta sección sólo tenéis que enviar una carta a la siguiente dirección:
Micromanía
C/ De los Ciruelos, 4
San Sebastián de los Reyes,
28700 Madrid.
No olvidéis indicar en el sobre la reseña ESCUELA DE PILOTOS.
Tambien nos podéis mandar un e-mail al siguiente buzón:
pilotos.micromania@hobbypress.es

El "SIMO" de los juegos

Hemos elegido tres por sus magníficas características, aunque podríamos haber escogido un gran número de ellos. De las múltiples novedades que se anuncian hablamos de «Su-27 2.0», juego que todos conocemos, pero mejorado en su aspecto gráfico e inteligencia artificial. También destacamos la futura novedad de Jane´s/Electronic Arts, «Longbow 2», con unos gráficos que desmayan gracias a su soporte para tarjetas aceleradoras 3D. Y hablamos del futuro más lejano de Jane´s/EA, el «F-15E».

SU-27 FLANKER 2.0: REALISMO PURO

Está claro que los chicos de SSI no consideraban que la primera versión evolucionó suficiente, y han llegado, con la versión 2.0, a límites insospechados. Por lo pronto, lo más llamativo de esta nueva versión es la calidad de sus gráficos. No tienen que envidiar en absoluto a los del «EF2000» o el «Longbow», e incluso en algunos aspectos son mejorados. Si en la primera versión este juego sorprendía por la altísima calidad del modelado de los aviones y con una variedad de detalles apabullantes, ahora todas estas características se mantiene, pero además los gráficos han pasado a ser mapas de bits, con sombreados perfectos, en resoluciones de 800x600 y 30.000 colores. Además, la incorporación de un soporte para tarjetas gráficas aceleradoras 3D, hacen que el ratio de pantallas sea excelente, aún cuando la pantalla se carga de objetos. Por supuesto, todas estas mejoras de los gráficos se han hecho extensivas a todos los campos; así, los aviones enemigos se ven de igual forma, así como el suelo, nubes, efectos de humo, fuego y climatología consiguen una ambientación perfecta y acorde con los tiempos que corren. Un detalle digno de mención es que el terreno está representado a partir de fotografías de los satélites rusos, y posterior digitalización.

Pero no sólo de gráficos vive el piloto informático. Por supuesto, el programa ha sufrido muchas más mejoras. Una de las más remarcables, y que hace de este simulador un juego casi nuevo, es la posibilidad de jugar en red

entre varios pilotos, y así poder compartir las ventajas de sus nuevo modo de campaña, más evolucionado y ajustado a la realidad. La campaña es de carácter dinámico, ¡nada de misiones enlatadas!, sino una campaña donde nuestra actuación la llevará en uno u otro sentido, dependiendo de múltiples factores, y donde un misión nunca es igual a la anterior.

Todo este nuevo potencial está completado con un nuevo sistema de cabina virtual, y un ajuste en el modo de vuelo, aunque existe la posibilidad de regular la dificultad del juego.

Suponemos que os preguntaréis qué maquina hay que tener para poder volar con esta bestia. Pues bien, «Su-27 2.0» es adaptable a todos los Pentium, pues tanto la calidad de los gráficos, como la densidad de estos en pantalla es regulable, permitiendo así encontrar las condiciones óptimas de cada usuario. De todas maneras, si queremos disfrutar de todas sus prestaciones, nada como un P200 con aceleradora gráfica. Su salida en España no la sabemos, pero esperamos que sea los más pronto posible, aunque tal vez hasta las Navidades no podamos verlo. Nosotros esperamos poder tantear la beta lo antes posible.

JANE Y EA: OTRA VEZ EN ACCIÓN

Dos sorpresas nos tienen preparadas los prolíficos muchachos de Jane´s/EA. Uno casi inmediato que es una nueva versión del «Longbow», con múltiples mejoras. La otra, más lejana quizás, pero de asombroso interés, es un simulador sobre la base del F-15 Eagle E. Años ha que nadie se acordaba de este soberbio avión.

Del «Longbow I» no podemos decir nada más que no se haya dicho en estas páginas. El juego es excelente, el mejor simulador de helicópteros de combate que hay, incluso por encima del «Comanche 3». Luego apareció el disco de complemento «Flash Point Korea», y el juego entro en una dimensión absolutamente perfecta. ¿El único fallo?, la ausencia de sistemas para jugar en red, tanto entre varios jugadores, cada uno pilotando un avión distinto, como la posibilidad siempre interesante de volar en red, uno como piloto, y el otro como artillero.

Está claro que Jane´s/EA ha cubierto esta ausencia, y lo ha hecho con creces, pues ha dado la posibilidad de pilotar otros dos helicópteros más,

Muchas sorpresas nos deparan los inminentes simuladores que saldrán en breve



que son un Black Hawk de transporte, con el cañonero lateral, o bien un Kiowa Warrior, ese pequeño y devastador aparato que realiza una labor de complemento de los Apache perfecta. Podremos participar con estos dos nuevos protagonistas en misiones de escolta, que se hacen más interesantes al volar con pilotos reales en todos los aparatos. Además, para cada helicóptero, podremos actuar como piloto, como cañonero, o conjugar ambas opciones. Sí, sí,... ya sabemos que el Black Hawk no tiene copiloto cañonero. No es problema, lo que sí tiene es artillero en la puerta de carga, y como tal actuaremos, mientras alguien pilota, nosotros nos dedicaremos al tiro al blanco. ¡¡Sencillamente genial!!

El juego soporta conexión vía LAN, modem y TCP/IP (Internet), o bien cable de conexión directa, con un máximo de 8 jugadores simultáneos.

Pero evidentemente, y conociendo cuál es la corriente de los últimos meses en los simuladores de combate, todas estas novedades no son las únicas. Jane ha creado dos campañas dinámicas totalmente nuevas, con escenario en Irán y en Azerbaiján. Ambos escenarios tienen todo el interés político y militar de los escenarios del disco de Korea, pero en este caso las dos campañas son absolutamente dinámicas, con un montón de posibilidades de evolución dependiendo de la misión, de los objetivos y de nuestra actuación.

Además se ha implementado un tercer escenario, para un modo de campaña un tanto curioso. Consiste en una simulación de una batalla real en el Centro Nacional de Entrenamiento de California. Es el sitio perfecto para practicar, entrenarse, y especialmente divertido en el modo multijugador, ya que dará un baremo a cada jugador de su ►





habilidad como piloto, o como cañonero, etc.
Todas estas nuevas campañas tan dinámicas dependen de una nueva arquitectura de la IA, con tiempo de combate y vuelo real, así como con un desarrollo completo de las unidades de tierra y aéreas que nos acompañen en cada misión. La respuesta de cada unidad es totalmente imprevisible, y lo hacen dependiendo de cuál sea nuestra actitud, y en general la de la misión.

Parece que la meta consiste en mejorar lo que ya había disponible

Suponemos que os preguntaréis, ¿que pasa con los gráficos de «Longbow 2»? Evidentemente, se adaptan a los nuevos tiempos y a la calidad del programa. Ya la presentación gráfica de su antecesor era excelente. Ahora es perfecta, sencillamente porque soporta tarjeta gráfica 3D y aceleradora, con lo cual se consigue que los gráficos sean perfectos. Terrenos donde la pixelación ha desaparecido; vehículos, aviones y helicópteros perfectamente realizados, efectos de luz increíbles, humo transparente, etc., y todo esto con un ratio de pantalla fluido y sin saltos, por muy denso que sea el momento. Evidentemente, se necesitará una máquina potente, pero ¿qué no requiere ya una maquina salvaje? Por supuesto, se estipula la presencia de un completísimo editor de misiones para ser voladas en red.
En fin, estamos ante un simulador de helicópteros totalmente nuevo, y que por lo que dicen será perfecto. A nosotros se nos cae la baba, ¿y a vosotros...? Esperemos que su salida no se demore en exceso.

POR FIN UN SIMULADOR BASADO EN EL F-15 EAGLE

Poca información hay de este juego, que aún está en fases tempranas de realización. «F-15 E» de Jane´s va a ser un simulador de vuelo de combate para PC que no tiene nada que ver con todo lo visto anteriormente. Esto se ha conseguido porque en lugar de compilar una multitud de datos del avión, y crear una serie de rutinas matemáticas aplicadas al modelo, para que se comporte de distintas maneras según la situación, Jane´s ha conseguido, directamente de la USAF, la licencia y la primicia de utilizar el modelo de vuelo que las Fuerzas Aéreas están usando para la creación de su simulador de entrenamiento, el DATCOM. Sólo decir que estas ecuaciones y fórmulas se han sido incorporadas directamente al «F-15 E». Siguiendo el trabajo realizado por Jane, hemos visto cómo se ha desarrollado un modelo de realidad virtual físico. Es decir, esencialmente, el modelo real y la representación de éste han sido realizados inicialmente desde un PC. Como resultado, el juego es una copia fiel del avión, porque así es en la realidad. Seguramente estemos ante el primer caso de la historia de la simulación, donde el programa da pie a la realidad. Evidentemente el F-15 no es un avión nuevo, pero el modelo E, que es el que este juego trata, es una remodelación de este avión muy profunda, con una aviónica cambiada.
Así pues, todo efecto susceptible de suceder, sucederá, tal y como ocurre con el avión real..
Por supuesto, en el campo de los gráficos este simulador será de última generación, tal y como podemos ver en la foto de la cabina que os mostramos en estas páginas. Evidentemente, si la IA del «Longbow 2» es tan completa como lo que hemos ya contado, no es de esperar que la del «F-15E» sea menos.
Un primerísimo contacto, que nos hace soñar. Ojalá se cumplan todos los objetivos.
En fin, un futuro prometedor, que lo único que esperamos es que sea lo más inmediato posible.

G. "SHARKY" C.





Flaps arriba Flaps abajo

Este mes os paso una colección de trucos y consejos para el «EF2000»+ «TactCom», con los cuales podréis mejorar vuestro pilotaje, y rendimiento en las misiones, y por lo tanto hacer campañas más completas.

Planear misiones:

1.- Estudia las misiones preestablecidas, antes de diseñar la tuya. Podremos complementarnos con el ordenador, y atacar organizadamente un mismo blanco, en dos andanadas diferentes.
2.- Cuidado con la hora de ataque. Lo mejor es salir un poco después que alguna misión establecida, así podremos hacer el doble de daño, y además tendremos menos peligro, pues ellos habrán limpiado el terreno antes.
3.- El dibujar en un papel la ruta de vuelo, con los distintos puntos de rumbo, objetivos, y bases amigas cerca bien orientados, nos permitirá estar siempre al tanto de dónde estamos y dónde ir, y no perdernos. Tal vez sea un poco pesado de hacer, pero si nos acostumbramos, navegar será mucho más fácil.

Misiones de ataque a suelo:

1.- Recordad que los wingman llevan una carga de armamento exacta a la nuestra. Esto significa que si nosotros elegimos como blanco principal la pista de despegue, y para el wingman, escogemos una hangar, ellos también llevarán bombas tipo Durandal, con lo cual su éxito será bajo. La solución es procurar realizar una configuracion de armamento completa y variada.
2.- Si tenéis planeado repostar y rearmar el avión en una base, no hace falta volver al aeropuerto de salida, cualquiera que sea aliado nos hará las funciones.
3.- Llevar siempre una pareja de misiles Alarm es una gran idea, puesto que las baterías SAM y AAA están siempre a la defensiva, y eliminar unas cuantas es garantizar un alto porcentaje del éxito de la misión. Además, contarán como objetivos alternativos. También la bomba de racimo –Cluster Bomb– son efectivas para arrasar con varias unidades de antiaéreos de una sentada. El único inconveniente es que hay que acercarse bastante, y por lo tanto nos exponemos mucho.

Mientras volamos..., estamos vivos:

1.- La velocidad es vida. Recuerda que la energía del avión es potencia y cinética en el aire. Así que a mayor velocidad, mayor energía, y por lo tanto mayor potencial de acción. Lo mismo para la maniobrabilidad. Si perdemos energía, llegará un momento en que las maniobras serán inútiles, y seremos el blanco perfecto.
2.- El radar y el ECM sólo es útil cuando se entra en combate, una vez estamos ya localizados por el enemigo. Antes de esta situación, tenerlos encendidos es anunciar a los cuatro vientos por dónde vamos. Así pues, nada más despegar apágalos, y ordena a tus escoltas que lo hagan también. Con el DASS y el JTIDS es suficiente.
3.- Afronta los misiles calóricos enemigos de frente, entre las 10 y las 2, y cuando estén cerca, suelta "flare" y rompe hacia arriba. Si mantenemos la calma, y cumplimos los movimientos, duraremos mucho tiempo.
4.- No te enfrentes nunca a un Su-35 a más de 10.000 pies, en un combate a cuchillo... ganará él seguro. Lo mejor es esperar a que empiece a subir. Nos ponemos a su cola, y manteniendo la trepada lo mejor posible, intentaremos tumbarlo. Pero cuidado, no caer en el juego a más de 10.000 pies de altura.
Hasta el mes que viene.

NEXUS XXI

¡Stamina, necesito más Stamina!, –gritó un niño pequeño segundos antes de ser devorado por una gigantesca planta carnívora. Por unos momentos me quedé petrificado, sin aliento, con la mirada fija en aquel puñado de polígonos y pixels desparramados que antes habían formado parte de la silueta de un pequeño chaval de unos nueve o diez años. Bill, mi compañero de aventura, me golpeó la espalda. –Hey Nex, déjalo ya, no podemos hacer nada–, tirándome de la manga del uniforme espacial que llevaba puesto –¿Pero no has visto eso?, –repondí enojado–. ¡Han hecho trampa, maldita sea! ¿No te has dado cuenta? El chaval sacó su escudo y disparó el láser con bastante antelación! La condenada ha hecho trampa, ha jugado sucio!
–Sí lo ví, pero ya no se puede solucionar, el chico ha pasado a otra dimensión– dijo Bill con tono de tristeza–. Será mejor que huyamos por el pasillo de la derecha, tal vez allí encontremos un vehículo y municiones –sugirió–.
Llevábamos un par de horas caminando, y estábamos prácticamente... sin aliento. El pequeño ordenador de pulsera indicaba que habíamos recorrido unas tres millas y algo, y que todavía restaban quince enemigos más y siete terminales de energía tuvo que ser dado de baja durante una semana debido a os efectos secundarios que sufrió cuando estaba conectado a la red de consolas "Heaven 17", jugando una partida a «Hell Space», la ultima creación de "Lucas Films Real Worlds", ¿no te has enterado Billy? En serio, la cosa no está para bromas –proseguí–. Todo lo que aquí "dentro" nos suceda, nos puede afectar de verdad físicamente. Toda la "energía" que hemos perdido y la "stamina" que nos falta nos va a costar caro, ya verás. Tú ahí en San Francisco, y yo aquí en España, vamos a pasar una temporadita "de baja"" como ese "tipo", ¡tendremos suerte si no acabamos en el hospital!
–No seas estúpido Nex, –replicó Bill–, todo eso es puro "marketing comercial" que las empresas usan como reclamo para atraer la atención. Seguro que con esas noticas han aumentado el número de usuarios abonados a la red de consolas. No debes creer todo lo que lees o escuchas Nex –terminó Bill sonriendo–.
Habíamos estado tan sumergidos y distraídos en nuestra charla, que no nos dimos cuenta de que un par de alienígenas se acercaban por nuestra derecha. Cuando el zumbido del escáner nos avisó ya era demasiado tarde. Bill se levantó veloz del

CIELO 17

para destruir antes de terminar la quinta fase. –Todavía nos queda un buen rato –comenté con aire cansado–, será mejor que nos detengamos unos minutos para recobrar fuerzas y recargar las armas, estos "invasores" son ¡duros de pelar! –¿Recuerdas "Nex" aquel antiguo juego llamado «Space Invaders»?, ¡Era genial! Aquellos endiablados bichos, corrían como demonios de un lado a otro, lanzando proyectiles y rompiendo tus defensas. ¿Lo recuerdas? –Claro que sí, –contesté–, fue una de mis máquinas favoritas; mi amigo Pedro y yo nos gastamos una pasta gansa en aquella dichosa "maquinita". Todos los fines de semana íbamos al "bar" donde estaba situada, y de allí no había quien nos despegara. –¡Buenos tiempos! ¿verdad? –Sí –respondí–, !buenos tiempos! También tenía otros favoritos: «Blood Money» de Psygnosis; «Space Hulk», «Alien Breed», y... Uffff!, no los recuerdo todos –continué–, pero me encantaba disparar contra elienígenas, y otros monstruos espaciales. –Aquellos "videojuegos", se llamaban así, ¿verdad?, no se parecen en nada a esto de hoy ¿eh, Nex? –dijo Bill con ironía–. –Desde luego que no, –respondí–, pero también eran menos agotadores –como mucho podías dislocarte una muñeca con el joystick–; incluso los "virtuales" de primeros del 2.000 eran un juego de niños si los comparas, y además no dejaban secuelas. Pero con estos... ¡mira la pinta que tenemos! Estamos fatal, cansados de verdad... He leído en las noticias de "Web-Inside", que un alto ejecutivo de la empresa financiera "In God We Trust, Inc" de Nueva York, suelo, y me empujó a un lado, un segundo antes de que el disparo del arma alienígena desintegrara la piedra donde nos habíamos sentado a descansar. Uno de los verdosos seres giró su cabeza hacia Bill, que intentaba sacar su arma laser del cinturón..., pero no le dió tiempo. Su cuerpo desapareció en medio de una rojiza ezplosión, los extraterrestres lo habían aniquilado con un mortífero rayo explosivo. Con las manos temblándome, pulsé el botón del traje que activaba el "escudo protector", y disparé el lanzador de minas que llevaba acoplado en el brazo derecho. Sin mirar atrás, salí corrindo de vuelta por donde habíamos venido, y en mi huida, pude escuchar una explosión y el grito de uno de los "invasores". En los siguientes instantes pulsé el botón de "menú", y seleccioné la tecla de "exit". Estuve dos días en cama, sin ir al trabajo. Tenía magulladuras por todo el cuerpo, y tuve que tomar tranquilizantes para dormir.
Un mes después intenté conectar "on-line" con mi amigo de San Francisco, pero en su casa nadie contestó mis llamadas. Bill se había esfumado sin dejar rastro. Busqué en las páginas de "web-inside". En la última sección, leí algo que heló mi garganta: "Un chico danés de diez años de edad y un empresario de San Francisco, desaparecieron de sus hogares el pasado mes de Junio. Se cree que pueden haber sido secuestrados". Sí, dije para mis adentros, yo sé quién se los llevó... ¡Malditos Extraterrestres!

Rafael Rueda



Por Santiago Erice

De costa a costa latina

AMPARANOIA Y EL PODER DE MACHÍN



El nuevo proyecto de la granadina Amparo, Amparanoia, es un recorrido musical de costa a costa latina, un trayecto en el que hay paradas en el son, el bolero, la ranchera o la salsa más urbana. Ritmos calientes –ya sea para bailar agarrao o suelto– y letras femeninas que se alejan del prototipo del género –mujer fatal-mala-devoradora de hombres o mujer desdeñada-engañada-sufriente– interpretadas por una voz privilegiada.

Amparo empezó a ser conocida en el pop español con el álbum «Haces Bien» y su grupo Amparo & The Gang, una apuesta por los sonidos negros del soul y el blues. Trasladar su domicilio de Granada a Madrid aproximó a esta mujer a estilos latinos y fruto de ello ha sido Amparanoia y el álbum de debut del grupo, «El Poder de Machín», en el que colaboran Manu Chao, ex de Mano Negra, Víctor Abundancia o Nacho Mastreta, entre otros.

Salvajes de cemento, salvajes de la selva

DE JUNGLA A JUNGLA



Sin grandes aspavientos, en tono de comedia dulce, sin pretensiones y con la clásica marca de la casa Disney; «De Jungla a Jungla», la nueva película de John Pasquin tras su exitoso debut comercial con «¡Vaya Santa Claus!», cuestiona que en cualquier selva haya más "salvajes" y peligros que entre el cemento de Nueva York, amén de las supuestas ventajas del presunto mundo civilizado en comparación con otros más primitivos y sin industrializar. Ello no significa que «De Jungla a Jungla» sea un largometraje de militancia ecologista o algo por el estilo, es sólo un entretenimiento para que la familia al completo eche unas risas en amor y compañía.

La historia comienza en Nueva York, cuando Michael Cromwell –Tim Allen–, un negociante de éxito, descubre que tiene un hijo, Mimi-Siku –Sam Huntington– viviendo en una selva amazónica con su madre –Jobeth Williams–, de la que Michael quiere divorciarse. Sin importarle la opinión de su socio –Martin Short– y de su futura esposa –Lolita Davidovich– viajará al mundo "no civilizado", pero los peligros que afrontará el ejecutivo occidental en la jungla amazónica no serán nada comparados con los que sufrirá el pequeño Mimi-Siku cuando vaya con su padre a esa jungla de piedra y cemento llamada Nueva York.



De tiro a tiro y asesino porque me toca

ENCANTADO DE MATARTE

En «Encantado de Matarte» todo está listo para una ensalada de tiros cuando el jefe supremo de la mafia –Richard Dreyfuss– sale del manicomio dispuesto a recuperar el control de sus negocios. El suyo es un juego de la oca sangriento, algo así como un "de tiro a tiro y asesino porque me toca", en el que se ven involucrados su número dos –Gabriel Byrne–, su hombre de confianza –Jeff Goldblum–, su novia –Diane Lane–, su hermana –Ellen Barkin– y todo aquel que pase por allí. «Encantado de Matarte», debut como director de Larry Bishop, es una película que basa su capacidad de adicción en una "cómica seriedad", heredada de anécdotas y experiencias tomadas de la realidad. En la obra teatral española «La Venganza de Don Mendo» fallecía a ritmo de ripio histriónico hasta el apuntador; si nadie lo remedia y a imagen y semejanza de las enseñanzas de Tarantino, en «Encantado de Matarte» peligra hasta el responsable de los efectos especiales.

La última defensa de la Tierra
LOS HOMBRES DE NEGRO





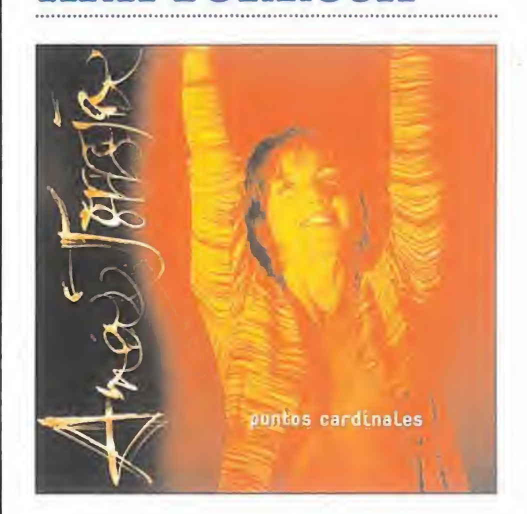
Cuando los extraterrestres amenazan la tierra, los hombres de negro son la última esperanza de los seres humanos. Son tipos duros y extraños, tan duros y extraños como el maestro K –Tommy Lee Jones, Oscar al mejor actor secundario en «El Fugitivo»– y el novato J –Will Smith, el protagonista de la serie de TV «El Príncipe de Bel Air»–. Esta singular pareja debe combatir a uno de los más sanguinarios aliens del Universo –Vincent D´Onofrio, que empezó a ser conocido tras participar en «La Chaqueta Metálica» de Kubrick– sin que ningún humano se entere, incluida la forense Laurel Weaver –Linda Fiorentino, sex symbol en Hollywood desde su participación en «La Última Seducción»–.
Dirigida por Barry Sonnenfeld –«Cómo Conquistar Hollywood» y «La familia Addams»–, «Los Hombres de Negro» es una típica producción made in USA para adolescentes. Basada en un cómic, «Men in Black», elimina los elementos más violentos de éste, y se deja llevar por las situaciones cómicas y por aquellos aspectos del argumento que requieren de efectos especiales. Ha llegado a España para ser consumida en cines de verano y rodeada de un gran aparato promocional.

El Caos y el Orden
LUIS AUSERÓN

La segunda entrega discográfica de Luis Auserón, «El Caos y el Orden», ya está en el mercado. Voz más trabajada, menos obvias las influencias brasileñas en comparación con su debut «En la Cabeza», apuntes psicodélicos y tránsito por la ya conocida intensa electricidad rockera, sin perder el gusto por la melodía, son algunas de sus señas de identidad.
Ahora en el sector de la independencia creativa y comercial; desde la disolución de Radio Futura, Luis Auserón ha buscado formas de expresión propias, huyendo del mimetismo fácil que hubiera supuesto repetir esquemas con los que obtuvo el éxito en la citada formación. Ha dejado los grandes escenarios para volver a tocar ante audiencias más reducidas.



Debut en solitario
ANA TORROJA



Después de haberse hecho de rogar durante varios meses, ha debutado en solitario Ana Torroja con él álbum «Puntos Cardinales». El lado femenino y la voz de Mecano lo hace con canciones propias y ajenas, mirando la vida desde el lado pop pero sin ingenuidad, sin perder el característico toque pijo pero alejada de la adolescencia, rodeada de un equipo que ha aportado brillantez sonora pero sin quitarla su personalidad de chica "dura-blanda", "símbolo sexual-modoso", con ideología "conservadora-progresista".
Ana Torroja y los hermanos Cano convirtieron en los ochenta a Mecano en la banda española de pop de más éxito. Siete álbumes y otros tantos millones de copias vendidos de estos son cifras que marean al contable más frío. La separación del trío ha permitido a sus componentes expresarse en solitario –a la espera de la ópera de José María–.



Para que vuestras dudas sean resueltas, sólo tenéis que enviarnos una carta en la que aparezcan los siguientes datos: NOMBRE, APELLIDOS, DOMICILIO, LOCALIDAD, PROVINCIA, ORDENADOR, PROGRAMA, PREGUNTA. Por favor, no olvidéis realizar vuestras preguntas siguiendo este esquema. Nos permitirá agilizar las respuestas y serán publicadas rápidamente.

COLONIZATION

Al entrar en contacto con colonias de otros países europeos y salir su alcalde diciendo su nacionalidad y otras cosas el programa se vuelve al directorio raíz de MS-DOS.

Daniel Fabero. E-mail

Ese es un problema que surgió con varias versiones de este juego –sobre todo las españolas–. Una solución interesante sería que arrancaras el juego bajo Windows 95 con lo que, curiosamente, se reduce el número de fallos del sistema. Otra posible solución es la búsqueda de algún "patch" del juego que subsane este error, ya sea en Internet o contactando con la distribuidora en nuestro país.

CYBERIA 2

Estoy encima del techo de un camión que sube por un montacargas, luego encuentro una puerta con un código, ¿qué código es?

Julio Alberto Crespo. Asturias

Creo que te refieres al código de seguridad de esa puerta, que es Amarillo - Verde - Azul

DRAGON LORE

¿Cómo mato a la planta carnívora que hay yendo al castillo?

José Javier Germán. Zaragoza

Debes de utilizar la calavera que has encontrado en tu camino hacia el castillo, que en combinación con la cuerda te permitirá usarla como gancho para hacer caer la rama situada sobre la planta.

¿Cómo se abre la puerta que está detrás de las flores venenosas un vez puesta la polea? ¿Cómo se abre la tumba bajo las cuevas de las calaveras? ¿Para qué sirven las figuras de los guerreros?

Luis Peinado. Sevilla

Para atravesar esa puerta será necesario usar el cubo –que se encuentra en el laberinto al que se puede acceder usando el hechizo de eliminar imágenes sobre la pared derecha de la sal en la que se encuentra el caballero Chen Lai– lleno de agua con la palanca. El objetivo casi final del juego es abrir esa tumba en la que se encuentra el padre de Werner y la armadura que le convertirán en Caballero del Dragón. Para ello será necesario el rubí de la familia. Por último, indicarte que las figuras son puramente informativas de los Caballeros del Dragón que existen.

FULL THROTTLE

¿Cómo consigo la rampa para saltar la garganta con mi moto?

Ignacio Bilbao. Madrid

Necesitas encontrar la cueva de los Cavefish, en el camino de la mina, con la ayuda de unas gafas especiales que se encuentran en posesión de alguno de los motoristas, hasta que aparezca el signo en la parte superior derecha. Lo mejor es que los mates mediante el uso de la tabla de madera evitando así los charcos de aceite que desprenden en su caída. Una vez dentro debes de colocarla en una curva cerrada para evitar la persecución y engancharla a tu moto a continuación para llevarla al barranco.

HELL

¿Cuál es, o cómo se soluciona, el acertijo de la tienda de comics, el de la pantalla del ordenador?

Rogelio Herranz. E-mail

La penúltima letra de cada palabra forma la clave que debes usar "IMPERATOR", con la cual conseguiremos desactivar el virus y un cómic erótico de Ana Mae.

JOYSTICKS

Mi problema se plantea con un joystick, exactamente con un Quickshot Super Warrior. La palanca en cuestión posee 4 botones, dos en la palanca y otros dos en la base, además de una rueda que, según la caja, hace las veces de acelerador. Pues bien, aunque he instalado el software que adjunta el joystick –para Windows– de todas las variantes posibles, sólo he conseguido poder utilizar uno solo de esos 4 botones.
En la tienda donde lo adquirí, Centro Mail, se han quitado la responsabilidad de encima.

Jorge Armas. E-mail

Tu problema parece ser de uno de los dos siguientes tipos: o bien un defecto de fábrica o una incompatibilidad del joystick con tu sistema o configuración. Por lo que nos comentas nos decantamos más hacia un fallo en el joystick; dirígete a la tienda donde lo compraste para que te den uno nuevo, y en caso de negativa por su parte, ponte en contacto con casa, la dirección se debe de encontrar en el producto, ya que si fuera un fallo de configuración, lo normal es que sólo te funcionaran dos botones y no sólo uno. De todas formas verifica que el fallo no es la activación de algún botón de disparo automático y que la rueda a la que te refieres no se trata de una rueda de calibración del dispositivo.

JUEGOS EN RED

Poseo una lista enorme de juegos con opción multiplayer, pero no tengo ni idea de cómo jugar en red con ellos. ¿Hay algún web que te proporcione direcciones para jugar? ¿Podéis dar a conocer algunas? Sobre todo de los juegos «The Need for Speed», «Quake», «F-22 Lightning II», «Duke Nukem 3D», «Dead Rally» y «Blood».

Juan Solano. Madrid

El juego en red propiamente dicho se refiere a ordenadores conectados mediante una red de área local –LAN–. Para ello es necesario poseer una serie de ordenadores equipados con la correspondiente tarjeta de red –Ethernet normalmente– así como los protocolos correspondientes activos –protocolo IPX en general–. El otro modo de juego en red es el uso de Internet como red de área extensa –protocolo TCP/IP– que te permita acceder a este servicio. Actualmente, ciertas compañías proporcionan soporte gratuito de este tipo para usuarios registrados –en juegos como «Diablo» o «C&C Red Alert»–, pero existen ciertas direcciones que te permitirán el uso de este servicio –como pueden ser Kali, Mplayer o TEN–. Para ello te remito al número 25 de la Tercera Época de Micromanía donde se puede encontrar un informe exhaustivo al respecto. En todo caso te puedes informar en las direcciones: *www.kali.net; www.ten.net y www.mplayer.com.*

MPLAYER

Adquirí el programa «C&C: Red Alert». El problema viene que después de instalar el software de MPLAYER para jugar en red, y una vez en la "habitación virtual" con otros contrincantes americanos, el programa me dice –en inglés claro– que mi conexión es demasiado lenta y no puedo ejecutar el juego. ¿Es problema de mi ordenador y modem o quizá la línea de Telefónica no está preparada para permitir el desarrollo de este programa que permite hablar en vivo con tu voz con el contrincante?

Miquel Rebordosa. E-mail

Con el equipo que posees no debería de plantearse ese problema; el fallo puede ser en configuración o incluso en el uso local de tu puerto UART, lo cual puede hacer creer al programa que tu sistema es demasiado lento. Verifica tu configuración de puertos en Windows, coloca la velocidad del modem al máximo posible (115.220 bps) y utiliza compresión Hardware en tu conexión con Arrakis –verifica que no da problemas y sino desactívala de nuevo– y prueba.

PCFÚTBOL 5.0

He llegado a ofrecer hasta 10.000 millones a Savio, pero soy incapaz de fichar a Savio, Cafú y Dyalminha. ¿Hay alguna forma de contratarlos?

Julio José González. Cantabria

Me temo que se trata de un pequeño "bug" de este juego –a nivel "manager"–. Esperemos que en futuras versiones se subsane este pequeño problema, ya que estos jugadores no aceptan nunca ninguna oferta. Deben gustarles mucho la samba y Brasil.

Nuestra dirección es:
HOBBY PRESS S.A.
MICROMANÍA
C/ De los Ciruelos, 4
San Sebastián de Los Reyes
28700 Madrid.
No olvidéis incluir en el sobre la reseña
MICROMANÍA - S.O.S. WARE

También podéis mandarnos un e-mail al siguiente buzón:
sosware.micromania@hobbypress.es



10 AÑOS DE EXPERIENCIA AVALAN NUESTRO COMPROMISO DE CALIDAD

precios i.v.a. incluido

OFFICE BASICO

precios i.v.a. incluido



La solución eficaz para una gestión ágil

El ordenador robusto pensado para resistir largas horas de trabajo continuo y facilitar el uso de los programas de gestión más frecuentes.

- Caja Minitorre
- Placa 586 Opti-Viper PCI
- Controladora integrada, 256 Caché B.P, VRM
- Disco duro 1 Gb IDE
- Disquetera 3,5 1,44 Mb
- Memoria RAM 8 Mb EDO
- Tarjeta gráfica SVGA PCI 1 Mb ampl.
- Monitor 14" 0,28, Baja radiación, no entrelazado.
- Teclado y Ratón

AMD K5 133
99.990
9.787 pta/mes

INTEL PENTIUM® 133
104.990
10.229 pta/mes

MICRO CYRIX 166+
104.990
10.229 pta/mes

KIT MULTIMEDIA
CD ROM 8X + Tarjeta sonido 16 bit compatible + Altavoces + micrófono
+17.990

HOME Mmedia

precios i.v.a. incluido

El equipo diseñado para toda la familia

Los programas multimedia, los deberes, las aficiones, los juegos de toda la familia, tienen en esta potente herramienta informática su mejor aliado y su mayor satisfacción.



- Caja Minitorre con frontal deslizante
- Microprocesador INTEL PENTIUM® 133 certificado
- Placa Triton 437-VX**512Caché B.P.** con 2 zócalos DIMM
- Controladora integrada, Regulador de voltaje
- Disco duro 1,2 Gb IDE
- Disquetera 3'5 1.44 Mb Sony
- Memoria RAM 16 Mb EDO
- Tarjeta gráfica SVGA S3-64V+ con MPEG-1 1 Mb ampl. 100% compatible VESA
- **CD ROM 16x Goldstar**
- Tarjeta de Sonido S.Blaster 16 V.E. PnP (No es versión OEM)
- Monitor Goldstar o Samsung 14" 0,28 MPRII
- Teclado Windows 95, altavoces *Maxi Booster*, micrófono y ratón.

HOME MULTIMEDIA
154.990
15.100 pta/mes



precios i.v.a. incluido

HOME GAMES

Acelera todas tus emociones con la MMX™

- Caja Minitorre con frontal deslizante
- Microprocesador INTEL PENTIUM® MMX 166 certificado
- Placa Triton 437-VX **512 Caché B.P.** con 2 zócalos DIMM
- Controladora integrada, Regulador de voltaje
- Disco duro 1,6 Gb IDE
- Disquetera 3'5 1.44 Mb Sony
- Memoria RAM 16 Mb EDO
- Tarjeta gráfica SVGA S3 Virge-3D 2 Mb EDO ampl. 4 Mb
- Monitor Goldstar 14" 0,28 MPRII ó Monitor Samsung SM3 14"
- **CD ROM 16X Goldstar**
- Tarjeta de Sonido S.Blaster 16 V.E. PnP (No es versión OEM)
- Teclado Windows 95, altavoces *Maxi Booster*, micrófono y ratón.
- Por cortesía de INTEL *Rebel Moon Rising* y demos MMX.

HOME GAMES
184.990
18.023 pta/mes

Tus juegos no volverán a ser los mismos gracias a los nuevos procesadores con la tecnología MMX™ de INTEL. Las animaciones en 3D, los sonidos y efectos, los vídeos y la música en una nueva dimensión.

[Adquiera su equipo con el Sistema Operativo de su elección ya instalado para su mayor comodidad. Los S.O. incluyen el manual, la licencia y sus discos o CD ROM.]

Este Kit de conexión gratis al comprar cualquier equipo en tu CENTRO MAIL

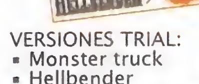
INTERNET *full time* ▪ Juegos ▪ Tutoriales

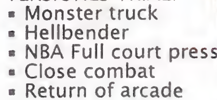



Conexión Infovía

Incluye

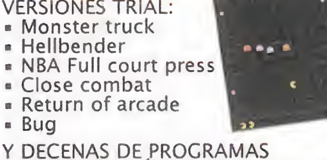






VERSIONES TRIAL:
- Monster truck
- Hellbender
- NBA Full court press
- Close combat
- Return of arcade
- Bug

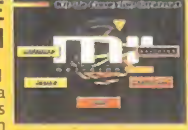
Y DECENAS DE PROGRAMAS DE DOMINIO PÚBLICO Y SHAREWARE







KIT DE CONEXIÓN



Conéctate durante 1 mes de forma gratuita, con todos los servicios y sin límites de tiempo. Buzónde correo de 2 Mb, espacio Web personal y la mayor velocidad que puedas imaginar. Este Kit incluye: *Explorer, NeetMeeting, ComicChat, Mail, News,* etc. y un completo asistente para guiarte en su instalación. Cuenta también con un tutorial con toda la información necesaria sobre Internet-Infovia y las respuestas a todas tus preguntas.

*AMPLÍA LAS OPCIONES DE TU «TECNOWAVE HOME»

MICROPROCESADORES

Ampl. Micro de 133 a 150	+ 3.500
Ampl. Micro de 133 a 166	+11.000
Ampl. Micro de 133 a 200	+20.000
Ampl. Micro MMX de 166 a 200	+44.000
Ampl. Micro MMX de 166 a 233	+70.000

MEMORIAS

Ampl. de 16 Mb a 32 Mb	+11.000
Ampl. de 16 Mb a 64 Mb	+34.000
Ampl. de 16 Mb a 128 Mb	+80.000

PLACAS BASE

Ampl. Placa 430 HX (Triton III)	+ 4.500
Ampl. Placa 430 TX	+ 7.000

DISCOS DUROS

De 1,2 a 1,6 Gb IDE	+ 2.500
De 1,2. a 2 Gb IDE	+ 5.000
De 1,2 a 3,2 Gb IDE	+ 9.000
Caja extraible IDE	+ 5.000
Caja extraible SCSI	+ 6.000
ZIP 100 Mb IDE int. OEM	+20.000

CD-ROM

Ampl. de 16X a 24X	+ 3.000

TECLADO

Teclado Mecánico Win´95	+ 2.000

TARJETAS DE SONIDO

De S.B.16 a :	
S.B. 64 V.E. + "Encarta 97"	+ 5.000
S.B. AWE 64 Gold	+24.000
Maxi Sound 64 PnP	+10.000

TARJETAS GRAFICAS

De S3-64V+ a:	
S3-Virge 3D 2 Mb	+ 2.300
Ampl. 1Mb Trident -Virge-Trio 65	+ 3.000
Matrox Millenium 2 Mb (OEM)	+23.000
Matrox Mystique 2 Mb (OEM)	+15.500
Nº 9 FX-Reality 332	+23.000
Nº 9 FX Reality 772	+28.000
Acel. Maxi Gamer 3D FX (OEM)	+22.000

IMPRESORAS

HP Deskjet 400	**+27.990**
HP Deskjet 690	**+42.990**
HP Deskjet 694	**+45.990**
HP Deskjet 820 Cxi	**+54.990**
HP Laserjet 6L	**+72.990**
Epson Stylus Color 200	**+29.990**
Epson Stylus Color 400	**+39.990**
Epson Stylus Color 600	**+51.990**

MONITORES

Goldstar 14" Multimedia	+ 4.000
Samsung 14" SM3 Ne	+ 3.000
Goldstar 15"	+19.000
Goldstar 15" Multimedia	+23.000
Samsung 15" Gle	+24.500
Samsung 15" Gli	+34.000
Goldstar 17"	+68.000
Samsung 17" Gli	+80.000
Samsung 17" Glisi	+98.000

SOFTWARE

MS-DOS	+ 5.290
MS-DOS + Windows 3.11	+14.000
Windows 95 Release 2	+14.800
Lotus Smartsuite V5 (W95)	+ 5.200
Works 4.0 (W95)	+ 5.200
Microsoft Home Collection	+ 6.200
OS/2 Warp 4.0	+10.000

CAJAS

De Minitorre a Sobremesa	+ 4.000
De Minitorre a Semitorre	+ 5.000
De Minitorre a Torre	+ 8.000

MODEM

Conéctate a la Red!
no te quedes aislado

Modem Pentium HSP 33,6	**+ 9.000**
Modem 33,6 OEM (chip Rockwell)	**+14.000**
Tellink Pockect 33,6	**+17.000**
Zoom 33,6 interno	**+17.000**
Zoom 33,6 externo	**+21.000**
Supra 33,6 interno SP	**+22.000**
Supra 33,6 externo V+	**+22.000**
US Robotics 33,6 interno	**+28.000**
US Robotics 33,6 externo	**+30.000**

* Los precios de estas opciones son válidos únicamente a la hora de adquirir un ordenador. En cualquier otra situación los precios a aplicar son los de la página siguiente.

902·17·18·19 Para tus pedidos telefónicos

precios i.v.a. incluido

ESTOS PRECIOS SON VÁLIDOS SALVO ERROR TIPOGRÁFICO O FIN DE EXISTENCIAS Y ANULAN LOS ANTERIORMENTE PUBLICADOS.



PRIMAX®

ESCANNERS

COLOR



OFERTA 14.990

PAPER EASE 3 en 1

16.990
Scanner A-4
Fotocopiadora • Fax
Alimentador 10 hojas
600 ppp • Grises

COLOR MOBILE DIRECT



19.990
Motorizado • 256 grises
• *True color* de 24 bits

PAGEPARTNER



28.990

SUBWOOFER — **ALTAVOCES**



SUBWOOFER 12.990
60 W 4.990
120 W 5.990
300 W 10.990
240 W 7.990

SOBREMESA COLOR



OFERTA 28.990
4800 DPI
Manual en castellano
2 años de garantía

SOBREMESA 4800 JEWEL

37.990
SCSI • 4800 DPI
• Controladora PC •
Compatible con Mac



SNAPPY

Captura imágenes de vídeo en tu PC



38.990

SCANMAN COLOR 2000



22.990

PAGESCAN COLOR PRO WINDOWS 95

38.990
CON ALIMENT. DE HOJAS
44.990

SURFMAN

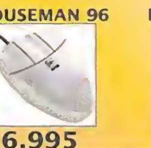
El mando a distancia para moverse por Internet

12.490

TRACKMAN MARBLE

12.295

MOUSEMAN 96



6.995

PILOT II SERIE



3.995

MODEMS

Zoom 33,6



Con estos modelos alcanzará una transmisión de datos de 33.600 bps con transmisión de datos ampliada. Fax emisor-receptor de 14.400 bps y compatibilidad total con modems de menor velocidad. Homologado por la DGTel 5 años de garantía.

i 18.990
e 22.990



Supra Interno 33,6i SP

24.990

Supra Externo 33,6e V+

24.990

Un módem con el que accederá a las redes a una velocidad de 33.600 bits por segundo. Es 100% compatible Hayes. La versión SP Cuenta con la opcion de telefono manos libres. Homologado por DGtel.



US Robotic Sportster

Módem de 33.6 bps actualizable hasta 57,6 kps mediante *flashrom*. Incorpora, como todos los modelos de la sección, software de programas de comunicación. Homologado.



i 30.990
e 32.990

Con la compra de cualquier MODEM
Conexión a Internet
KIT de Conexión + + un montón de horas gratis



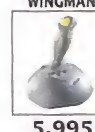
JOYSTICKS

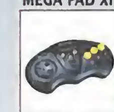
ANALOG PRO GRAVIS 4.990	COMMAND PAD 2.895	FIRESTORM GAME CONTROL 1.990	FIRESTORM GAMESTICK 1.995	GAME PAD GRAVIS 3.990
GAME PAD PRO GRAVIS 5.490	GRAVIS BLACKHANK 5.990	MEGA PAD XII 3.595	PC MASTER PAD 2.990	PHANTOM 2+ 3.490
PHANTOM 2 PRO 4.490	POWERSTATION 6.490	PYTHON 5 1.995	RAIDER 5 2.990	SUPER WARRIOR 5 3.995
THRUSTMASTER FORMULA T-2 24.990	THRUSTMASTER GRAND PRIX 1 14.990	THRUSTMASTER PHAZER PAD 9.990	THRUSTMASTER X FIGHTER 9.990	THUNDERPAD DIGITAL 4.200
VOLANTE+PEDALES PER4MER 10.990	WINGMAN 5.995	WINGMAN EXTREME DIGITAL 8.490	WINGMAN LIGHT 3.750	WINGMAN WARRIOR 12.490



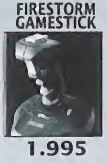


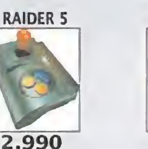


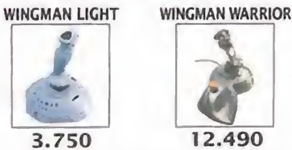











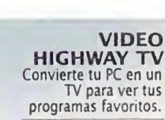


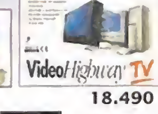
Genius®

RATON INALÁMBRICO 4.990

SCANMATE COLOR DELUXE 17.990

VIDEO HIGHWAY TV
Convierte tu PC en un TV para ver tus programas favoritos.





18.490

COLOR PAGE-CS 34.990

EASY-MOUSE 1.495

TRACK BALL 3.990

EASY PAINTER
Tableta doméstica de dibujo
12.990

Sound BLASTER — CREATIVE (CREATIVE LABS)

Sound BLASTER AWE 64 Value +Encarta97



18.490

SB AWE 64 Gold 4Mb: 37.990

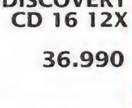
Sound BLASTER 16 Plug & Play

12.990

Kit FAMILY CD 32 8X

42.990
12X: 44.990

BLASTERKEYS (Piano MIDI)



12.490
OEM: 9.490

Kit DISCOVERY CD 16 12X



36.990

CABLE MIDI	3.490
MICROFONO	2.990
CABLE JOYSTICK DOBLE	1.990



JAZ SCSI interno **64.990**
JAZ SCSI externo **84.990**
ZIP externo Paralelo ó SCSI **27.990**
ZIP SCSI interno + controladora **27.990**
DISCO JAZ 1 GB **15.990**
DISCO ZIP 100 Mb **2.490**

... y toda una selección de componentes

PLACA

• Pentium 437-VX 512 Kb Caché B.P.	15.990
• Pentium 430 HX (Triton III)	19.990
• Pentium 430 TX	22.990
• INTEL 430 HX Tucson (en caja)	33.990
• INTEL Pro Venus (en caja)	52.990

CONTROLADORA

• ISA 2FDD/2HDD/2S/IP/IG	2.490
• SCSI Adaptec 1505 ISA	9.490
• SCSI Adaptec 1522 ISA	14.490
• SCSI Adaptec 1542 ISA	32.990
• SCSI Adaptec 2940 PCI OEM	31.990
• SCSI Adaptec 2940 UW OEM	42.990

DISCO DURO

• 1,2 Gb IDE	31.990
• 1,6 Gb IDE	34.990
• 2 Gb IDE	36.990
• 2,5 Gb IDE (3,5")	37.990
• 3,2 Gb IDE (3,5")	39.990

MICRO EN CAJA

• INTEL PENTIUM 133 Mhz	24.990
• INTEL PENTIUM 150 Mhz	29.990
• INTEL PENTIUM 166 Mhz	39.990
• INTEL PENTIUM 200 Mhz	49.990
• INTEL PENTIUM PRO 200	109.990
• INTEL PENTIUM MMX 166	54.990
• INTEL PENTIUM MMX 200	89.990
• INTEL PENTIUM MMX 233	114.990
• INTEL PENTIUM II 233	142.990
• INTEL PENTIUM II 266	174.990
• AMD-K6 200 OEM	77.990
• CYRIX M2-166 MMX	39.990

TECLADO

• Teclado Win95	2.990
• Teclado mecánico Win95	4.990

MEMORIA

• SIMM 1Mb 30 contactos	3.990
• SIMM 4Mb 72 contactos	3.490
• SIMM 4Mb 72 contactos EDO	3.490
• SIMM 8Mb 72 contactos	6.990
• SIMM 8Mb 72 contactos EDO	6.990
• SIMM 16Mb 72 contactos	12.990
• SIMM 16Mb 72 contactos EDO	12.990
• SIMM 32Mb 72 contactos	24.990
• SIMM 32Mb 72 contactos EDO	24.990
• Burst Pipeline 256 Kb	2.990
• Burst Pipeline 512 Kb	4.990
• Memoria 1 Mb SVGA 40 ns	3.490

TARJETA GRÁFICA SVGA BUS PCI

• Trident 9440 1 Mb ampliable	4.990
• S3 TRIO 64 V+ con MPEG	5.490
• S3 Virge 3D 2 Mb EDO	7.990
• Matrox Millenium 2 Mb ampl. 4 Mb	34.990
• Matrox Mystique 2 Mb ampl. 4 Mb	21.490
• Matrox Mystique 4 Mb	23.990
• Matrox Millenium 4 Mb ampl. 8 Mb	42.990
• Diamond Stealth Monster 3D	32.990
• Maxi Gamer 3D FX	34.990
• Creative 3D Blaster	29.990

MONITOR
Todos reunen los siguientes requisitos: 0,28 reales, baja radiación, no entrelazados, sistema de ahorro de energía.

• GOLDSTAR 14" Autoscan	32.990
• GOLDSTAR 14" Multimedia	38.990
• SAMSUNG 14" SM3	32.990
• SAMSUNG 14" SM3-Ne	38.990
• GOLDSTAR 15" Antirreflejos, Autosc., OSD	54.990
• SAMSUNG 15" Gle	59.990
• SAMSUNG 15" Gli	69.990
• SONY SF100 15"	89.990
• EIZO 15"	89.990
• GOLDSTAR 17" Autoscan	99.990
• SAMSUNG 17" Gli	114.990
• SAMSUNG 17" Glsi 0,26	134.990

CD ROM

• Philips IDE 8X	11.990
• Cretive IDE 12X	15.990
• Goldstar IDE 16X	18.990
• Toshiba SCSI 16X	26.990
• Traxdata CD-R Virgen 74'	890

DISQUETERA

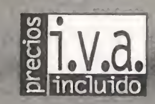
• Sony 3,5" 1,44 Mb	3.990

VENTILADOR

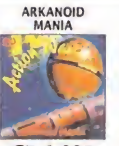
• Ventilador PENTIUM	990
• Ventilador PENTIUM PRO	3.990

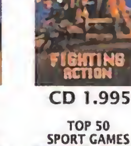
CAJA

• Minitorre	7.990
• Sobremesa	11.990
• Semitorre	12.990
• Torre	15.990
• Caja Semitorre ATX	16.990
• Caja Torre ATX	24.990

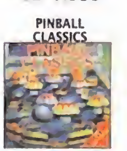


SHAREWARE

- ARCADE CLASSICS — CD 1.995
- ARKANOID MANIA — CD 1.995
- CASINO & CAR ACTION — CD 1.995
- CLASSIC ACTION — CD 1.995
- FIGHTHING ACTION — CD 1.995
- PACMANIA & COIN -OP HITS — CD 1.995





- PINBALL CLASSICS — CD 1.995
- TETRIS MANIA — CD 1.995
- TOP 50 FLIGHT GAMES — CD 1.995
- TOP 50 RACING GAMES — CD 1.995
- TOP 50 SPORT GAMES — CD 1.995
- WORLD OF EMULATORS II — CD 1.995

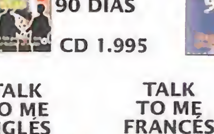
IDIOMAS

KEY TRANSLATOR



El traductor de Inglés-Español, Español-Inglés más completo de todos los tiempos. Se acabaron las frases sin sentido que creaban sus predecesores.

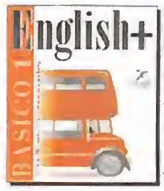
CD 5.495

INGLÉS COMERCIAL EN 90 DÍAS — CD 1.995

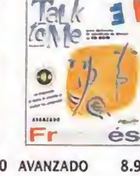
INGLÉS EN 90 DÍAS — CD 1.995

ENGLISH +



INICIACIÓN	4.990
BÁSICO 1	7.990
INTERMEDIO	7.990
AVANZADO	7.990
NEGOCIOS	12.990

Todos en formato CD


	TALK TO ME INGLES	TALK TO ME FRANCÉS	TALK TO ME ALEMÁN
AVANZADO	8.990	8.990	8.990
INTERMEDIO	7.990	7.990	7.990
PRINCIPIANTE	4.990	6.990	6.990

EDUCATIVOS

- BIG JOB — CD 4.900
- CREATIVE WRITER 2 — CD 6.990
- DESASTRE CLIMÁTICO — CD 4.900
- DESASTRE ECOLÓGICO — CD 4.900
- EL JOROBADO DE NOTREDAME — CD 6.495
- EST. GRÁF. 101 DÁLMATAS — CD 5.950



- EST. GRÁF. REY LEÓN — PC 5.950
- L. ANIMADO POCAHONTAS — CD 6.495
- LIBRO ANIMADO REY LEÓN — CD 6.495
- LIBRO ANIMADO WINNIE PU — CD 6.495
- MÚSICA MAESTRO — CD 6.995
- PAYUTA Y EL DIOS DE LA TEMPESTAD — CD 6.995
- PIRATAS — CD 4.900
- T. DE JUEGOS ALADDIN — CD 6.495
- T. DE JUEGOS EL REY LEÓN — CD 6.495
- TIMÓN Y PUMBA: JUEGOS EN LA SELVA — CD 6.495
- TWINS IN TROUBLE — CD 2.990
- UPSIDE TOWN — CD 2.990

INTERNET

KIT INTERNET MERIDIAN



Meridian te abre el camino para entrar a toda velocidad a Internet ofreciéndote la mejor de las conexiones:

- Acceso a todos los servicios que ofrece Internet sin límite de horas, buzón de correo de 2Mb, espacio *Web* personal para que puedas publicar tu propia página y te garantizamos la mejor calidad de enlace para que puedas recorrer rápidamente la Red.
- Este Kit incluye todo el software necesario para sacarle el máximo partido a Internet: *Microsoft Internet explorer, Netmeeting, Comicchat, Microsoft Mail, Microsoft News.* Docenas de utilidades y versiones trial de juegos como *Monster truck y Close combat* entre otros.
- Y para ponértelo más fácil, un completo asistente que te guiará paso a paso en la instalación y resolverá todas tus dudas.

CONEXIÓN 3 MESES COMPLETO	2.900
CONEXIÓN 3 MESES BÁSICO	2.000
CONEXIÓN ANUAL BÁSICO	7.500
CONEXIÓN ANUAL COMPLETO	9.900

OBRAS DE CONSULTA







- ENCARTA' 97 CASTELLANO — CD 24.900
- ENCARTA' 97 ATLAS MUNDIAL — CD 14.900
- ATLAS MULT. SALVAT — CD 12.950
- ENCICLOPEDIA SALVAT — CD 13.950





- LA EDAD DE ORO DEL POP ESPAÑOL — CD 4.445
- LA OBRA DE GOYA — CD 4.450
- LA OBRA DE VELÁZQUEZ — CD 4.450
- PICASSO — CD 6.990




- ATLAS DEL PEQUEÑO AVENTURERO — CD 7.900
- AVES — CD 7.900
- EL ESQUELETO 3D — CD 4.900
- ENC. DEL ESPACIO Y DEL UNIVERSO — CD 9.900
- FELINOS — CD 7.900
- GUÍA DEL SEXO — CD 9.900

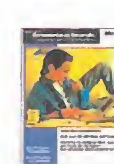


- ATLAS DEL MUNDO — CD 9.900
- COMO FUNCIONAN LAS COSAS 2 — CD 9.900
- EL CUERPO HUMANO 2.0 — CD 9.900
- MI PRIMER DICCIONARIO — CD 4.900
- ENCICLOPEDIA DE LA CIENCIA — CD 9.900
- ENC. DE LA NATURALEZA — CD 9.900



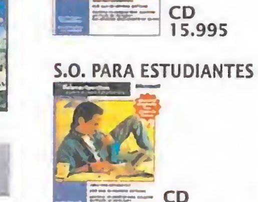

- HISTORIA DEL MUNDO — CD 9.900
- CASTILLO — CD 7.900
- DINOSAURIOS — CD 7.900
- CINEMEDIA — CD 6.990
- TU COCINA — CD 5.995
- TALLER DE INVENTOS — CD 4.900

UTILIDADES

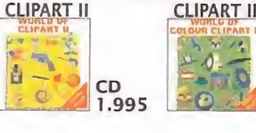




- MICROSOFT HERRAMIENTAS DE DESARROLLO — CD 15.995
- OFFICE PARA ESTUDIANTES — CD 15.995
  No contiene software, es necesario enviar a Microsoft la licencia, junto con el carnet de estudiante para obtener el programa
- MICROSOFT PLUS! — CD 4.895
- VOICE TYPE PARA WIN 95 — CD 16.990



- S.O. PARA ESTUDIANTES — CD 8.995
- PKZIP WINDOWS 2.50 — PC 9.990
- PACK MICROSOFT HOME ESSENTIALS — CD 19.900
- GIFS & GRAPHICS II FOR WINDOWS — CD 1.995
- WORLD OF CLIPART II — CD 1.995
- WORLD OF COLOUR CLIPART II — CD 1.995
- WORLD OF FONTS & ICONS II — CD 1.995
- DESIGNER 3.1 — CD 4.995
- GRAPHICS WORKS — CD 2.995



- WINFAX LITE 3.0 — CD 1.995
- PC TOOLS PRO 9.0 DOS — CD 4.995
- PC TOOLS 2.0 WIN. — CD 4.995
- NORTON ANTIVIRUS 3.0 1997 — CD 3.995
- COMANDANTE NORTON 5.0 DOS — CD 4.995



Centro MAIL EN INTERNET
www.centromail.es

aventuras gráficas

LA CIUDAD DE LOS NIÑOS PERDIDOS



Vive esta magnífica aventura gráfica, basada en la película del mismo nombre, en donde una tierna y simpática niña debe rescatar a sus pequeños amigos de las garras del malvado guardián del orfanato. Su misión es tarea dura y peligrosa, ¡Vívela!

486, 8 Mb, SVGA

CD 6.495

LARRY VII



Un 10 en cualquier escala decimal mundial. Buscadlo en la "zona caliente" del catálogo del amor. Un casino flotante para que demuestres tus "habilidades". ¿Conseguirás quitarles el dinero - o la ropa- en una partida de Streap Poker?. **CAMISETA LARRY DE REGALO**

486, 8 Mb, SVGA

CD 4.975

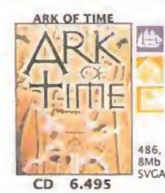
SAFECRACKER

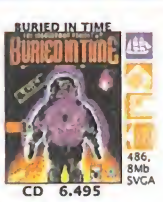
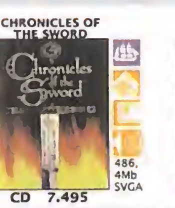


Imagina que eres un experto en seguridad y que para incorporarte en una importante empresa del sector debes entrar en la oficina de tu nuevo jefe y abrir la caja secreta maestra. Primer juego que utiliza *Quicktime VR* como plataforma base. Escenarios 3D.

CD 7.495

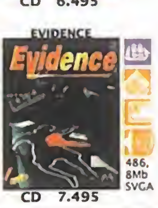




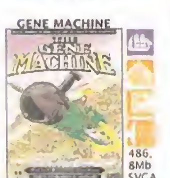
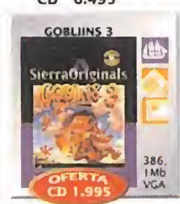

- 3 SKULLS OF THE TOLTECS — 486, 8Mb SVGA — CD 7.495
- ARK OF TIME — 486, 8Mb SVGA — CD 6.495
- BROKEN SWORD — 486, 8Mb SVGA — CD 7.495
- BUD TUCKER IN DOUBLE TROUBLE — 486, 4Mb SVGA — CD 4.995
- BURIED IN TIME — 486, 8Mb SVGA — CD 6.495
- CHRONICLES OF THE SWORD — 486, 4Mb SVGA — CD 7.495
- CLANDESTINY — CD 6.495
- CRUSADER NO REMORSE — 486, 8Mb SVGA — OFERTA CD 2.990
- CYBERIA 2 — 486, 8Mb VGA — CD 4.895





- DARK SEED II — 486, 8Mb SVGA — CD 7.495
- DAY OF THE TENTACLE — 386, 1Mb VGA — OFERTA CD 2.495
- ECSTATICA 2 — CD 6.495
- EL SECRETO DEL TEMPLARIO — 486, 8Mb VGA — CD 7.495
- EVIDENCE — 486, 8Mb SVGA — CD 7.495
- FADE TO BLACK — 486, 8Mb SVGA — OFERTA CD 2.990
- FLIGHT OF THE AMAZON QUEEN — 386, 4Mb VGA — OFERTA CD 2.990
- GABRIEL KNIGHT — 386, 4Mb VGA — OFERTA CD 1.995
- GABRIEL KNIGHT 2 — 486, 8Mb SVGA — CD 7.975





- GENE MACHINE — 486, 8Mb SVGA — CD 4.895
- GOBLINS 1 & 2 — 386, 1Mb VGA — OFERTA CD 1.995
- GOBLINS 3 — 386, 1Mb VGA — OFERTA CD 1.995
- INCA — 386, 4Mb VGA — OFERTA CD 1.995
- INDY FATE OF ATLANTIS — 386, 1Mb VGA — OFERTA CD 2.495
- INFERNO — 486, 4Mb VGA — OFERTA CD 1.995
- KING'S QUEST VI — 386, 4Mb VGA — OFERTA CD 1.995
- KING'S QUEST VII — 386, 4Mb SVGA — OFERTA CD 3.995
- KYRANDIA 3 — 386, 4Mb VGA — OFERTA CD 1.990

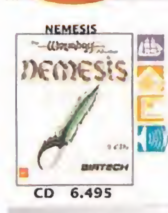


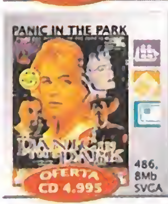






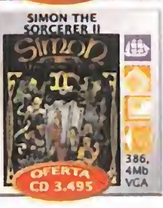
- LARRY V — OFERTA CD 1.995
- LARRY VI — 386, 4Mb VGA — OFERTA CD 1.995
- LAURA BOW — 386, 4Mb VGA — OFERTA CD 1.995
- LIGHTHOUSE — 486, 8Mb SVGA — CD 4.975
- LOS JUSTICIEROS — 386, 4Mb VGA — CD 2.795
- LOST EDEN — 486, 4Mb VGA — OFERTA CD 1.990
- MISSION CRITICAL — 486, 4Mb SVGA — OFERTA CD 1.995
- MONKEY ISLAND — 386, 1Mb VGA — OFERTA CD 2.495
- MONKEY ISLAND 2 — 386, 1Mb VGA — OFERTA CD 2.495


- MUNDODISCO II — 486, 8Mb SVGA — CD 7.495
- MYST (EDIC. LIMITADA) — 386, 4Mb SVGA — CD 6.495
- NEMESIS — CD 6.495
- NOCTROPOLIS — 386, 4Mb SVGA — OFERTA CD 2.990
- PANDORA DIRECTIVE — 486, 8Mb SVGA — CD 7.495
- PANIC IN THE PARK — 486, 8Mb SVGA — OFERTA CD 4.995
- PHANTASMAGORIA II — CD 8.495
- PRISIONER OF ICE — 486, 8Mb SVGA — OFERTA CD 2.990
- SAM & MAX HIT THE ROAD — 386, 4Mb VGA — OFERTA CD 2.495



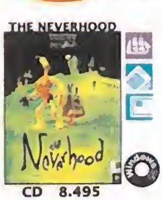






- SHADOW OF THE COMET — 386, 2Mb VGA — OFERTA CD 2.995
- SHERLOCK HOLMES II — 486, 8Mb SVGA — CD 6.495
- SHIVERS — 486, 8Mb SVGA — OFERTA CD 3.190
- SIMON THE SORCERER II — 386, 4Mb VGA — OFERTA CD 3.495
- SOULTRAP — CD 7.495
- SPACE QUEST I — 386, 1Mb VGA — OFERTA CD 1.995
- SPACE QUEST V — 386, 4Mb VGA — OFERTA CD 1.995
- SPYCRAFT — 486, 8Mb SVGA — OFERTA CD 2.995
- STAR TREK BORG — CD 6.495







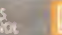
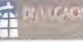
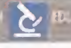

- TERRATOPIA — 486, 8Mb SVGA — CD 6.495
- THE 11TH HOUR — 486, 8Mb SVGA — OFERTA CD 1.990
- THE 7TH GUEST — 386, 4Mb SVGA — OFERTA CD 1.990
- THE DIG — 486, 8Mb SVGA — CD 6.495
- THE LAST DINASTY — 486, 8Mb SVGA — OFERTA CD 1.995
- THE NEVERHOOD — CD 8.495
- THE RIDDLE OF MASTER LU — 486, 8Mb SVGA — CD 7.495
- TIME COMMANDO — 486, 8Mb SVGA — CD 6.495
- TIME LAPSE — 486, 8Mb SVGA — CD 7.495








- TOMB RAIDER — PENT, 8Mb SVGA — CD 7.495
- TOONSTRUCK — 486, 8Mb SVGA — CD 7.495
- TORIN'S PASSAGE — 486, 8Mb SVGA — OFERTA CD 1.995
- TOUCHÉ: FIFTH MUSKETEER — 386, 4Mb SVGA — CD 6.995
- URBAN RUNNER — 486, 8Mb SVGA — CD 4.975
- VERSALLES — 486, 8Mb SVGA — CD 7.495
- WOLF — 386, 1Mb VGA — OFERTA CD 1.995
- WOODRUFF — 486, 4Mb VGA — OFERTA CD 1.995
- ZORK NEMESIS — 486, 8Mb SVGA — OFERTA CD 2.995

 MANUAL ESPAÑOL
 VOCES ESPAÑOL
 PANTALLA ESPAÑOL
 MANUAL INGLÉS
 VOCES INGLÉS
 PANTALLA INGLÉS
 AVENTURA GRÁFICA
 DEPORTIVO
 SIMULACIÓN
 EDUCATIVO
 ERÓTICO



estrategia rol ■ mesa

DUNGEON KEEPER




Peter Molyneaux.... No nos hemos olvidado de nada Ya está aquí el esperado *Dungeon Keeper*. Te quedarás sorprendido con el acabado de este juego de estrategia que nos recuerda en algunos aspectos a *Warcraft* o *Civilization II*, es muy original. **CAMISETA DE REGALO.**

486, 8Mb SVGA

CD 6.495

MAGIC EL ENCUENTRO



Si te gustan los juegos de mesa y estrategia, aquí tienes la combinación perfecta: *Magic el Encuentro*. Personajes que hablan, criaturas encantadas y tú como mariscal en un campo mágico de batalla. Brujos y consejeros te ayudarán a llevar a cabo tus misiones.

CD 7.995

PRO PINBALL TIME SHOCK!



Si experimentaste la emoción de *Pro Pinball the Web*, aún no has visto nada: *Propinball Timeshock!* supera a su predecesor en gráficos, realismo, niveles de dificultad y diversión. Resolución de hasta 1600 x 1200 pixels. *Sonido Dolby Surround*. 4 niveles de dificultad. Añade tu nombre a la tabla mundial de máximas puntuaciones...

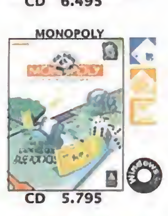
PENT, 8Mb SVGA

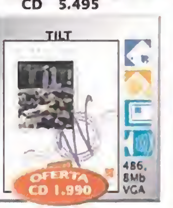
CD 2.795



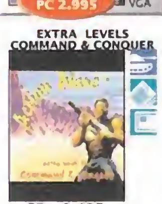














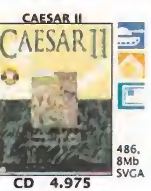








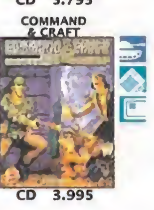
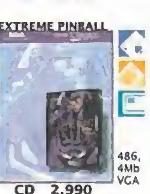


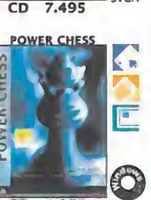
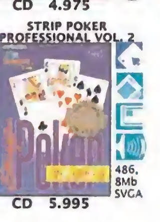


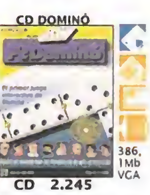




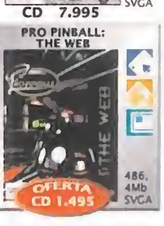


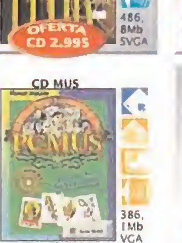
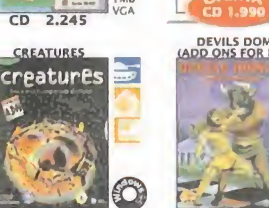
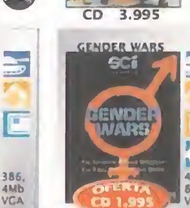






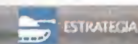






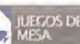
3D ULTRA PINBALL	OFERTA CD 1.995	486, 8Mb SVGA
3D ULTRA PINBALL 2: CREEP	CD 4.975	486, 8Mb SVGA
A-IV NETWORKS	OFERTA CD 1.990	386, 4Mb SVGA
AFTERLIFE	CD 7.495	486, 8Mb SVGA
ALIEN LEGACY	OFERTA CD 1.995	386, 4Mb VGA
ASCENDANCY	OFERTA CD 1.990	486, 8Mb SVGA
ATMOSFEAR	CD 2.795	486, 4Mb SVGA
AZRAEL´S TEAR	OFERTA CD 2.995	486, 8Mb SVGA
BATTLE BUGS	OFERTA CD 3.190	386, 2Mb VGA
BATTLEGROUND: WATERLOO	CD 7.995	486, 8Mb SVGA
BETRAYAL AT KRONDOR	OFERTA CD 1.995	486, 4Mb SVGA
BETRAYAL IN ANTARA	CD 4.995	486, 8Mb SVGA
BIRTHRIGHT	CD 7.495	486, 8Mb SVGA
CAESAR II	CD 4.975	486, 8Mb SVGA
CAVERWARS	CD 5.795	486, 8Mb SVGA
CD DOMINÓ	CD 2.245	386, 1Mb VGA
CD MUS	CD 2.245	386, 1Mb VGA
CIVIL WAR (WHITE LABEL)	OFERTA CD 1.990	386, 4Mb SVGA
CIVILIZATION II	CD 7.995	486, 8Mb SVGA
CIVNET	CD 3.900	486, 8Mb SVGA
COBRA MISSION	OFERTA PC 2.995	286, 1Mb VGA
COMMAND & CONQUER	OFERTA CD 1.990	486, 4Mb VGA
COMMAND & CONQUER: RED ALERT	CD 6.795	486, 8Mb VGA
COMMAND & CRAFT	CD 3.995	
CONQUEST OF THE NEW WORLD DELUXE	CD 4.895	PENT, 16Mb SVGA
CREATURES	CD 6.495	
DEVILS DOMAIN (ADD ONS FOR DIABLO)	CD 3.995	
DIABLO	CD 8.495	
ELDER SCROLLS: DAGGERFALL	CD 7.495	486, 8Mb VGA
EXTRA LEVELS COMMAND & CONQUER	CD 1.495	
EXTRA LEVELS WARCRAFT 1&2	CD 1.495	
EXTRA SCENARIOS CIVILIZATION II	CD 1.495	
EXTREME PINBALL	CD 2.990	486, 4Mb VGA
FALLEN HAVEN	CD 6.495	
FIELDS OF GLORY	OFERTA CD 1.995	386, 4Mb VGA
GENDER WARS	OFERTA CD 1.995	486, 8Mb SVGA
GENE WARS	CD 6.495	486, 8Mb SVGA
HARVEST OF SOULS	CD 6.995	486, 12Mb SVGA
HEROES OF MIGHT & MAGIC II	CD 7.495	486, 8Mb SVGA
IMPERIUM GALACTICA	CD 6.495	486, 8Mb SVGA
KRUSH KILL'N' DESTROY	CD 6.495	PENT, 16Mb SVGA
LORDS OF THE REALM II	CD 7.495	486, 8Mb SVGA
MASTER OF ORION 2	CD 7.995	486, 8Mb SVGA
MAX	CD 6.495	486, 8Mb SVGA
MILLENIA	OFERTA CD 1.995	386, 8Mb VGA
MONOPOLY	CD 5.795	
MUZZLE VELOCITY	CD 6.450	486, 12Mb SVGA
OFFENSIVE	OFERTA CD 1.995	486, 8Mb VGA
OUTPOST	OFERTA CD 1.995	486, 8Mb VGA
OVER THE REICH	CD 5.795	486, 8Mb SVGA
POWER CHESS	CD 4.975	
PRO PINBALL: THE WEB	OFERTA CD 1.495	486, 4Mb SVGA
REALSM OF ARKANIA: BLADE OF DESTINY	OFERTA CD 2.995	386, 1Mb VGA
REALMS OF ARKANIA: STAR TRAIL	OFERTA CD 2.995	386, 2Mb VGA
SETTLERS II	CD 5.495	486, 8Mb SVGA
SIM EARTH	OFERTA CD 1.995	386, 4Mb VGA
STAR COMMAND	CD 6.495	486, 16Mb SVGA
STAR GENERAL	CD 7.495	486, 8Mb SVGA
STEEL PANTHERS II: MODERN	CD 6.995	486, 8Mb SVGA
STRIP POKER PROFESSIONAL VOL. 2	CD 5.995	486, 8Mb SVGA
SYNDICATE WARS	CD 6.495	486, 8Mb SVGA
THEME HOSPITAL	CD 6.495	486, 8Mb SVGA
THEME PARK	OFERTA CD 2.990	386, 4Mb VGA
TILT	OFERTA CD 1.990	486, 8Mb VGA
TRANSPORT TYCOON	OFERTA CD 2.995	386, 4Mb SVGA
UFO ENEMY UNKNOWN	OFERTA CD 1.995	386, 4Mb VGA
WARCRAFT	OFERTA CD 2.990	486, 4Mb VGA
WARCRAFT II	CD 7.995	486, 8Mb SVGA
WARWIND	CD 7.495	
WIZARDRY GOLD	CD 6.495	486, 8Mb SVGA
WOODEN SHIPS & IRON MEN	CD 5.795	486, 8Mb SVGA
X-COM TERROR FROM THE DEEP	OFERTA CD 1.995	386, 4Mb SVGA



ESTRATEGIA

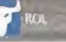
IDIOMAS

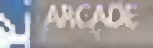

INTELIGENCIA



JUEGOS DE MESA

LUCHA


PACK

PLATAFORMAS


ROL

ARCADE

SIMULADORES

MUSICA
SHAREWARE

UTILIDADES

deportivos lucha

CARMAGEDDON

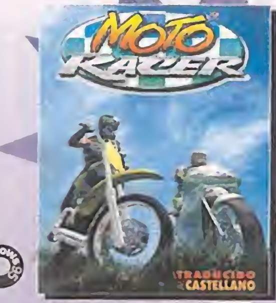
El juego de carreras más antideportivo del mundo. Usa tu ingenio contra 25 maníacos conductores en 36 formidables circuitos de carreras. Destruye a tus contrincantes, atropella peatones y animales. Choques, batacazos, patinazos, saltos en efectos 3D...

PENT, 8 Mb, VGA



CD 6.495

MOTO RACER



Disfruta del juego de carreras de motos más espectacular que jamás hayas visto. Podrás disfrutar de categorías tan espectaculares como alta velocidad, motocross, y muchas otra que te harán vibrar a tope y vivir toda la emoción de los mundiales de motos.



CD 6.495

PC FÚTBOL EXTENSIÓN 2



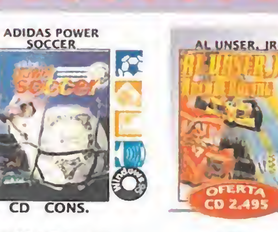
Si la primera parte te ha parecido fabulosa y llena de realismo, disfruta ahora con la segunda entrega de las extensiones para mejorar las posibilidades de *PC Fútbol 5.0.* Actualiza todos tus datos de la mejor liga de fútbol.

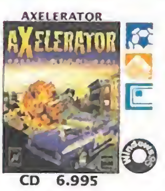
486, 8 Mb, SVGA



CD 2.350

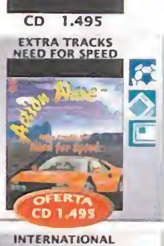




- 3D ULTRA MINI GOLF — 486, 8Mb, SVGA — CD 3.995
- 3DO GAMES: DECATHLON — CD 5.495
- ACTUA SOCCER CLUB EDITION — 486, 8Mb, VGA — CD 6.495
- ADD-ONS FOR GRAND PRIX II — CD 1.495
- ADIDAS POWER SOCCER — CD CONS.
- AL UNSER, JR. — OFERTA CD 2.495
- AXELERATOR — CD 6.995
- DAVIS CUP TENNIS — CD 6.995
- DAYTONA USA — 486, 8Mb, SVGA — CD 7.495



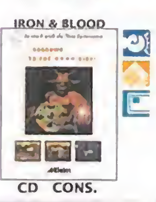





- DEATH RALLY — 486, 8Mb, VGA — CD 3.895
- DECATHLON — CD 6.995
- DESTRUCTION DERBY 2 — PENT, 8Mb, SVGA — CD 7.495
- EXTRA TRACKS NEED FOR SPEED — OFERTA CD 1.495
- F1 GRAND PRIX 2 — 486, 8Mb, VGA — CD 7.995
- FIFA 97 — CD 5.895
- FIFA SOCCER MANAGER — 486, 8Mb, SVGA — CD 5.795
- FOOTBAL PRO '96 — 486, 8Mb, VGA — CD 6.995
- FORMULA KARTS — CD 5.495

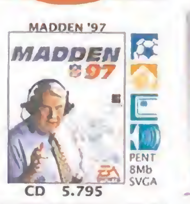








- GRAND PRIX MANAGER — 486, 4Mb, SVGA — OFERTA CD 1.995
- GRAND PRIX MANAGER 2 — 486, 8Mb, SVGA — CD 7.995
- INDY CAR RACING 2 — 486, 8Mb, SVGA — OFERTA CD 2.495
- INTERNATIONAL MOTO-X — 486, 4Mb, SVGA — OFERTA CD 1.495
- INTERSTATE' 76 — CD 7.995
- IRON & BLOOD — CD CONS.
- JACK NICKLAUS 4 — CD 5.795
- LINKS 386 — 386, 4Mb, VGA — OFERTA CD 1.995
- LINKS LS — 486, 16Mb, SVGA — CD 8.495





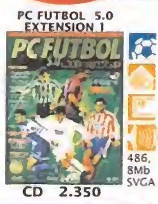




- MADDEN '97 — PENT, 8Mb, SVGA — CD 5.795
- MANIC KARTS — 486, 8Mb, SVGA — OFERTA CD 1.495
- MEGARACE 2 — 486, 8Mb, SVGA — CD 6.995
- MICROSOFT GOLF 3.0 — CD 7.495
- MORTAL KOMBAT 3 — 486, 8Mb, VGA — OFERTA CD 2.990
- NASCAR RACING — 486, 8Mb, VGA — OFERTA CD 1.995
- NASCAR RACING II — 486, 16Mb, SVGA — CD 4.975
- NBA FULL COURT PRESS — CD 7.495
- NBA JAM EXTREME — CD 7.495

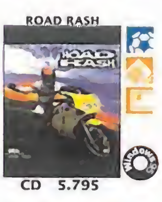






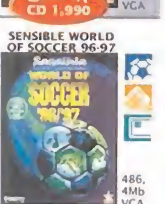

- NBA JAM TOURNAMENT ED. — 486, 8Mb, SVGA — OFERTA CD 2.990
- NBA LIVE '97 — PENT, 16Mb, SVGA — CD 5.795
- NEED FOR SPEED II — CD 6.495
- NHL '97 — PENT, 8Mb, SVGA — CD 5.795
- PC FUTBOL 5.0 — 486, 8Mb, SVGA — CD 2.795
- PC FUTBOL 5.0 EXTENSION 1 — 486, 8Mb, SVGA — CD 2.350
- PGA TOUR PRO — CD 5.795
- POD — PENT, 16Mb, SVGA — CD 7.495
- POWER F1 — 486, 8Mb, SVGA — CD 7.495



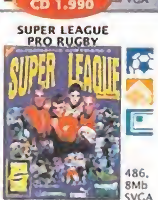
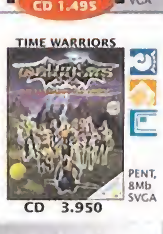






- PRAY FOR DEATH — 486, 8Mb, VGA — OFERTA CD 1.990
- RALLY CHALLENGE — CD 4.995
- RALLY CHAMPIONSHIP — 486, 8Mb, SVGA — CD 5.495
- RALLY CHAMPIONSHIP X MILLAS — CD 2.990
- ROAD RASH — CD 5.795
- SCREAMER — 486, 8Mb, VGA — OFERTA CD 1.990
- SCREAMER 2 — PENT, 8Mb, SVGA — CD 5.495
- SEGA RALLY — CD 7.495
- SENSIBLE WORLD OF SOCCER — 386, 4Mb, VGA — OFERTA CD 1.495





- SENSIBLE WORLD OF SOCCER 96-97 — 486, 4Mb, VGA — CD 5.895
- SIM GOLF — CD 7.495
- SPACE JAM — 486, 8Mb, VGA — CD 7.495
- SPEED DEMONS — 486, 8Mb, VGA — CD 2.995
- STREET RACER — 486, 8Mb, VGA — CD 5.495
- SUPER LEAGUE PRO RUGBY — 486, 8Mb, SVGA — CD 5.990
- TEN PIN ALLEY — PENT, 16Mb, SVGA — CD 5.795
- TEST DRIVE OFF-ROAD — CD 5.795
- TIME WARRIORS — PENT, 8Mb, SVGA — CD 3.950



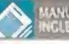




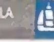

- TNN 96 — 386, 4Mb, VGA — OFERTA CD 2.990
- TOSHINDEN — 486, 8Mb, VGA — CD 6.495
- UEFA CHAMPIONS LEAGUE 1996/97 — 486, 8Mb, VGA — CD 5.495
- ULTIMATE SOCCER MANAGER II — 486, 8Mb, SVGA — CD 6.995
- VIRTUAL KARTS — 486, 8Mb, VGA — OFERTA CD 1.995
- WE ALL NEED EXTRA SPEED — CD 3.995
- WORLD RALLY FEVER — 486, 4Mb, VGA — CD 5.495
- WORLD WIDE SOCCER — CD CONS.
- ZONE RAIDERS — 486, 8Mb, VGA — OFERTA CD 1.995



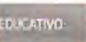




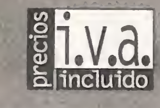






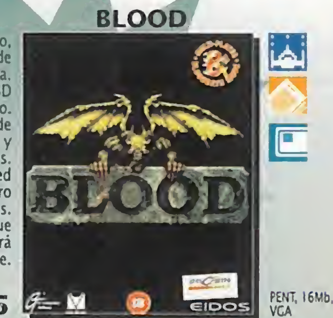



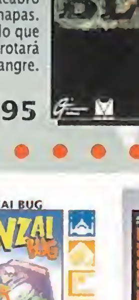

MANUAL ESPAÑOL · VOCES ESPAÑOL · PANTALLA ESPAÑOL · MANUAL INGLES · VOCES INGLES · PANTALLA INGLES · AVENTURA GRAFICA · DEPORTIVO · DIVULGACION · EDUCATIVO · EROTICO



arcade plataformas

BLOOD



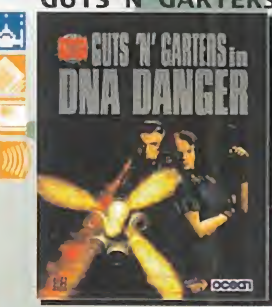


Trenes en movimiento, aviones y témpanos de hielo a la deriva. Experimenta sonido 3D en espacio. Montones de *Power-ups* y supersecretos. Juego por red o módem. Macabro editor de mapas. Mata todo lo que se mueva y brotará la sangre.

CD 7.495

PENT, 16Mb, VGA

GUTS 'N' GARTERS

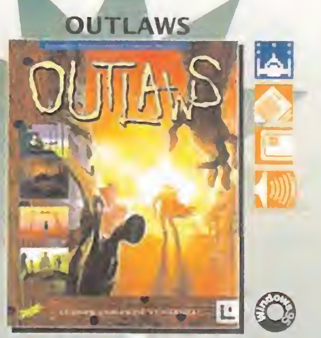


Un formidable programa diseñado en 3D con *raytracing* y total libertad de movimientos, giros completos de scroll y un sistema de generación de sombras en tiempo real. Todo ello unido a una gran acción, que le hacen único.

PENT, 16Mb, SVGA

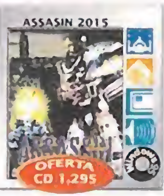
CD 5.995

OUTLAWS



Unos forajidos asesinaron a tu mujer, y raptaron a tu hija, te desposeyeron de todo lo que tenías. Ahora morir será un final demasiado piadoso paraellos.... Combina la acción subjetiva en primera persona, con grandes dosis de aventura. Opciones de multijugador a través de Modem o red local. Banda sonora original.

CD 6.495



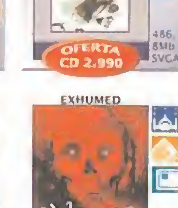





- ASSASIN 2015 — OFERTA CD 1.295
- BANZAI BUG — CD 6.495
- BATTLEDROME — 386, 4Mb VGA — OFERTA CD 3.190
- BEDLAM — 486, 8Mb SVGA — OFERTA CD 1.295
- BUG TOO! — PENT, 16Mb SVGA — CD 5.495
- CREATURE SHOCK — OFERTA CD 1.990
- CRUSADER NO REGRET — 486, 4Mb VGA — CD 6.495
- DARK FORCES — 486, 8Mb SVGA — OFERTA CD 3.990
- DEADLINE ARGENTUM — 386, 4Mb VGA — OFERTA CD 2.990





- DEADLY TIDE — CD 4.990
- DEFCON 5 — 486, 8Mb SVGA — OFERTA CD 1.295
- DESCENT — 386, 4Mb VGA — OFERTA CD 1.995
- DONALD IN COLD SHADOW — 486, 8Mb SVGA — CD 6.495
- DOOM II — 386, 4Mb VGA — OFERTA CD 2.990
- DUKE NUKEM PLUTONIUM PAK — CD 3.990
- EARTHSIEGE — 386, 4Mb VGA — OFERTA CD 3.190
- EARTHSIEGE 2 — CD 7.995
- EXHUMED — 486, 4Mb SVGA — CD 6.495








- EXTRA LEVELS DARL FORCES — CD 1.495
- EXTRA LEVELS DUKE NUKEM 3D — CD 1.495
- EXTRA LEVELS HERETIC/HEXEN — CD 1.495
- EXTRA LEVELS QUAKE — CD 1.495
- HARDLINE — 486, 8Mb VGA — OFERTA CD 1.990
- HELLBENDER — CD 4.990
- HERETIC — 486, 4Mb VGA — OFERTA CD 2.990
- HEXEN — 486, 4Mb VGA — OFERTA CD 2.990
- HUNTER HUNTED — CD 6.995








- INDEPENDENCE DAY — CD 6.495
- INDIANA JONES Y AVENTURAS — 486, 8Mb VGA — PC 1.995
- JETSTRIKE — 386, 4Mb VGA — OFERTA CD 3.995
- JUNGLA DE CRISTAL TRILOGIA — CD 6.495
- LAST RITES — PENT, 16Mb VGA — CD 3.695
- LODE RUNNER — 386, 4Mb VGA — OFERTA CD 1.995
- LOMAX — PENT, 8Mb SVGA — CD 5.795
- LOST VIKINGS 2 — 486, 16Mb SVGA — CD 6.495
- MAGIC CARPET — 486, 4Mb VGA — OFERTA CD 2.990








- MDK — PENT, 16Mb SVGA — CD 4.895
- MECHWARRIOR 2 MERCENARIES — 486, 8Mb SVGA — CD 7.995
- METAL RAGE — 486, 4Mb SVGA — CD 6.495
- MORTAL COIL — 486, 4Mb VGA — OFERTA CD 1.995
- NO RESPECT — CD 5.995
- PANZER DRAGON — CD 7.495
- PERFECT WEAPON — CD 6.495
- POWER RANGERS — 486, 8Mb SVGA — CD 2.795
- PUZZLE BOBBLE — CD 4.895








- QUAKE — PENT, 8Mb VGA — CD 5.990
- RAVAGE — OFERTA CD 1.295
- RAYMAN — 486, 4Mb SVGA — OFERTA CD 3.495
- REALMS OF THE HAUNTING — 486, 8Mb VGA — CD 7.495
- REBEL ASSAULT — 386, 4Mb VGA — OFERTA CD 2.495
- REBEL ASSAULT II — 486, 8Mb VGA — CD 5.995
- REDNECK RAMPAGE — PENT, 16Mb SVGA — CD 6.495
- RE-LOADED — CD 6.495
- RETURN FIRE — OFERTA CD 1.495



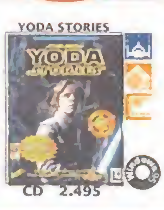




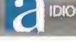
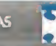

- RIOT — 486, 8Mb SVGA — CD 5.795
- SANDWARRIORS — PENT, 8Mb VGA — CD 6.495
- SCORCHED PLANET — PENT, 8Mb VGA — OFERTA CD 1.990
- SHATTERED STEEL — 486, 8Mb SVGA — OFERTA CD 2.490
- SONIC & KNUCLES COLLECTION — CD 5.495
- STARFIGHTER 3000 — 486, 8Mb VGA — OFERTA CD 1.995
- STRIFE — 486, 8Mb VGA — CD 7.495
- SWIV 3D — 486, 8Mb VGA — CD 6.495
- T-MEK — 486, 8Mb SVGA — OFERTA CD 1.295



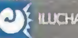
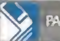


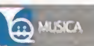
- TERMINAL VELOCITY — 486, 4Mb VGA — OFERTA CD 1.990
- TERMINATOR: FUTURE SHOCK — 486, 8Mb VGA — OFERTA CD 3.190
- THE CHAOS ENGINE — 386, 4Mb VGA — OFERTA CD 1.295
- THE CROW: CITY OF ANGELS — CD 7.495
- THE ULTIMATE DOOM — 386, 4Mb VGA — OFERTA CD 2.990
- TOY STORY — 486, 8Mb SVGA — CD 6.495
- TRASH IT — 486, 8Mb SVGA — CD 6.495
- VIRTUA COP — CD 7.495
- YODA STORIES — CD 2.495

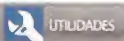










ESTRATEGIA · IDIOMAS · INTELIGENCIA · JUEGOS DE MESA · LUCHA · PACK · PLATAFORMAS · ROL · ARCADE · SIMULADORES · MUSICA · SHAREWARE · UTILIDADES

EL MEJOR SOFTWARE AL MEJOR PRECIO ¡VISITANOS!.

simuladores

COMANCHE 3

Ponga a prueba su habilidad como piloto en más de 30 misiones de combate de suma dureza. Enfréntese a unas condiciones atmosféricas casi reales. Utilize tecnologia de camuflage para evitar ser detectado. Modo de Red para varios jugadores. Dos modos de vuelo




PENT, 16Mb SVGA

CD 7.495

US NAVY FIGHTERS'97



Pilota uno de los aviones de combate más modernos del mundo. Los cazas de la armada norteamericana están preparados para cualquier situación. Disfruta de uno de los simuladores de vuelo de combate más técnicos y espectaculares de este género.

CD 7.495

X-WING VS TIE FIGHTER



Ven y date una vuelta entre el *TIE Fighter* y el Destructor Estelar imperial. ¿Por quién apuestas?. Obtener la victoria final es fácil: derriba a cuantos pilotos Rebeldes puedas y cumple los objetivos. Divierteté tu sólo o con más amigos jugando en red.

CD 7.990



1942 PACIFIC AIR WAR — OFERTA CD 1.995 — 386, 4Mb VGA

1944 ACROSS THE RHINE — CD 7.995 — 386, 4Mb SVGA



6881 HUNTER KILLER — CD CONS.

A-10 CUBA — CD 7.995



ACES OVER EUROPE — OFERTA CD 1.995 — 386, 4Mb VGA



ADVANCED TACTICAL FIGHTER — CD 7.495 — 486, 8Mb SVGA



AH-64D LONGBOW — CD 7.495 — 486, 8Mb SVGA



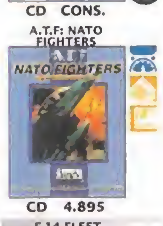
AH-64D LONGBOW: FLASHPOINT KOREA — CD 4.895

AIR POWER — OFERTA CD 2.495 — 486, 4Mb SVGA



APACHE LONGBOW — OFERTA CD 2.995 — 486, 8Mb SVGA

ARCHIMEDEAN DINASTY — CD 6.495 — 486, 8Mb SVGA



A.T.F: NATO FIGHTERS — CD 4.895

BACK TO BAGHDAD — CD 7.995 — PENT, 16Mb SVGA



BLACK NIGHT — OFERTA CD 1.990 — 386, 8Mb VGA



DARKLIGHT CONFLICT — CD 6.495 — PENT, 16Mb VGA



DAWN PATROL — OFERTA CD 2.990 — 386, 4Mb VGA



EF 2000 EVOLUTION — CD 8.495 — 486, 8Mb SVGA

EXTRA MISSIONS WING COMMANDER — CD 1.495



EXTRA SCENERIES FLIGHT SIMULATOR — CD 1.495

F-117 A — OFERTA CD 1.995 — 386, 1Mb VGA



F-14 FLEET DEFENDER — OFERTA CD 1.995 — 386, 4Mb VGA

F-15 STRIKE EAGLE II — OFERTA CD 1.995 — 286, 1Mb VGA



F-19 STEALTH FIGHTER — OFERTA CD 1.995 — 286, 1Mb VGA



F-22 LIGHTNING II — CD 7.495 — 486, 8Mb SVGA



F/A 18 HORNET 3.0 — CD 8.995



FALCON 3.0 — OFERTA CD 2.490 — 386, 4Mb VGA

FAST ATTACK — CD 7.495 — 486, 8Mb SVGA



FIGTHER WING — OFERTA CD 3.995 — 386, 4Mb VGA

FLIGHT MAGIC (ADD ONS FLIGHT SIM) — CD 3.995



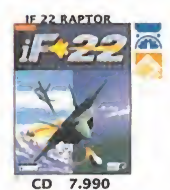
FLIGHT SIMULATOR 6.0 — CD 8.995



FLYING CORPS — CD 8.495 — PENT, 16Mb SVGA



HIND — CD 7.495 — 486, 8Mb SVGA



IF 22 RAPTOR — CD 7.990



JET FIGHTER 3 — CD 9.995 — 486, 8Mb SVGA



M1 TANK PLATOON — OFERTA CD 1.995 — 286, 1Mb VGA

NAVY STRIKE — OFERTA CD 1.990 — 386, 1Mb VGA



OVERLORD — OFERTA CD 1.990 — 386, 4Mb VGA



PRIVATEER — OFERTA CD 2.990 — 386, 4Mb VGA



PRIVATEER 2: THE DARKENING — CD 8.495 — PENT, 8Mb SVGA



RED GHOST — CD 6.495



SEA WOLF — OFERTA CD 2.990 — 486, 8Mb SVGA



SHELLSHOCK — CD 7.495 — 386, 4Mb VGA



SILENT HUNTER — CD 7.995 — 486, 8Mb SVGA



SILENT THUNDER — CD 5.995 — 486, 8Mb SVGA

SIM COPTER — CD 7.495 — 486, 8Mb VGA



STAR CONTROL 3 — OFERTA CD 1.495 — 486, 8Mb SVGA




STAR CRUSADER — OFERTA CD 1.995 — 386, 4Mb VGA



STRIKE COMMANDER — OFERTA CD 2.990 — 486, 4Mb VGA



SUPER EF 2000 — CD 8.495



THUNDERHAWK 2 - FIRESTORM — OFERTA CD 1.995 — 486, 8Mb VGA



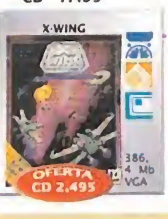
TIE FIGHTER — OFERTA CD 2.495 — 486, 8Mb VGA



TOP GUN — CD 7.995 — 486, 8Mb SVGA



WING COMMANDER IV — CD 8.995 — 486, 8Mb SVGA



X-WING — OFERTA CD 2.495 — 386, 4 Mb VGA

superofertas



BLACKHAWK



386, 3 Mb VGA — OFERTA PC 795

EMPIRE SOCCER'94



386, 1 Mb VGA — OFERTA PC 995

INTER. OPEN GOLF CHAMPIONSHIP



286, 1 Mb VGA — OFERTA PC 395

ROL CRUSADERS



286, 1 Mb VGA — OFERTA PC 495

SHANGHAI II



386, 4 Mb VGA — OFERTA PC 495

ZYCONIX



286, 1 Mb VGA — OFERTA PC 395



mejor del mes

La nueva edición de la feria más importante del mundo, el E3, que este año se ha celebrado en Atlanta, pasada ciudad olímpica, y lugar hasta el que se desplazó el equipo de redacción para recopilar toda la información posible acerca de las novedades y proyectos de las compañías más relevantes del sector, y que os ofrecemos en las 24 páginas de que consta el suplemento especial.

¿Cómo... reaccionarán los usuarios cuando vean que algunos juegos comienzan a requerir una tarjeta 3D para funcionar?

¿Qué... sensación daría usar una TV de 25" con alguno de nuestros juegos favoritos?

¿Por qué... todas las empresas distribuidoras esperan al final del verano para sacar sus mejores productos, cuando es en estas fechas donde disponemos de más tiempo libre?

¿Cuál... será el impacto que causarán los nuevos joysticks con tecnología I-Force?

FORMIDABLE...

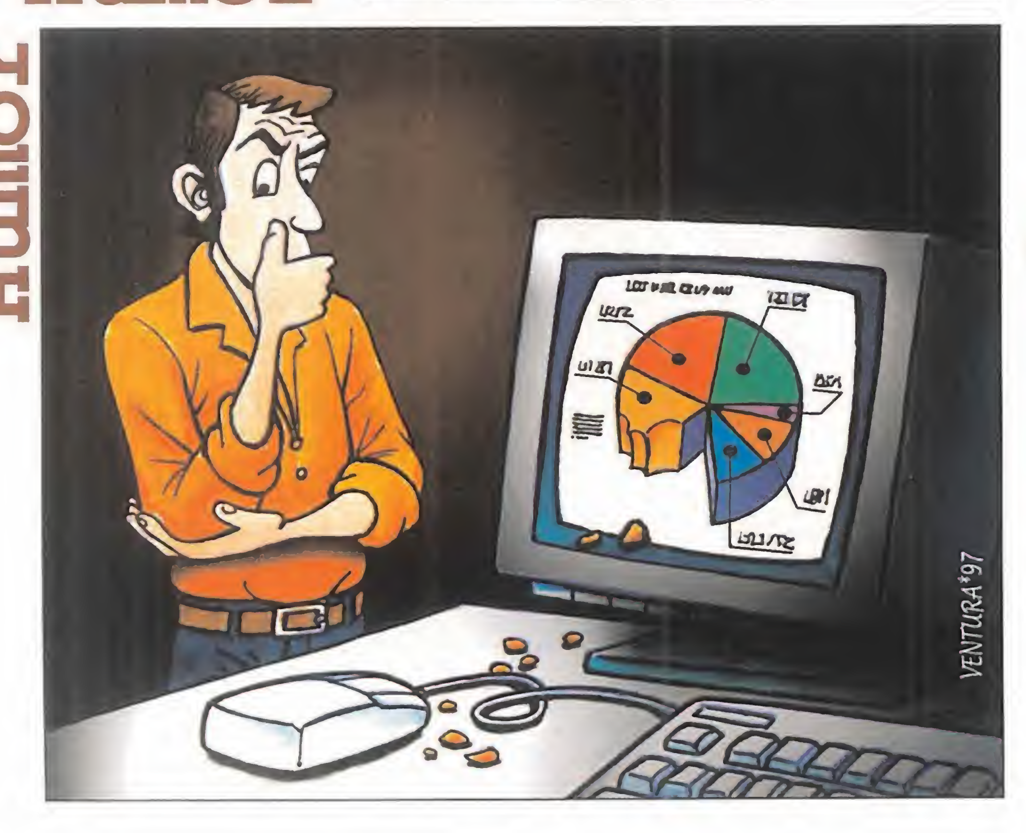
... que se esté alcanzando un nivel estándar altísimo en calidad gráfica, gracias, cómo no, a la ayuda del hardware 3D. La pixelación a la que estábamos acostumbrados, aunque se seleccionasen altas resoluciones, va a quedar en el olvido dentro de muy poco tiempo.

LAMENTABLE...

... que desde hace muchos años todos los componentes de un PC estándar vayan evolucionando excepto la unidad de disco. Los discos duros tienen cada vez mayor capacidad, las tarjetas de vídeo son ahora mucho más sofisticadas..., pero los discos sólo albergan 1.4 MB, cantidad a todas luces exigua en los tiempos que corren. Cierto es que existen múltiples unidades magneto-ópticas de muy buena calidad –por ejemplo el Zip–, pero son de uso minoritario.

Humor

Humor por Ventura y Nieto



Hace 10 años...

MICRO Manía
Año III · N 27 · Sólo para adictos · 350 Ptas.
INTO THE EAGLES NEST · Todas las claves para entrar en el Nido del Águila
ZYNAPS · Pokes para un clásico arcade
KINETIK · Guía y mapa para llegar al final
ARMY MOVES · Mapa y comic con la solución del juego
HYDROFOOL · Te descubrimos los secretos de un fabuloso mundo submarino en tres dimensiones

El género que mandaba era el puro arcade. De los cinco juegos que aparecían en nuestra portada, tres eran arcades puros –«Army Moves», «Kinetik» y «Zinaps»– y otros dos tenían parte de estos –«Hydrofool» e «Into the Eagles Next»–. Con el primero de todos, y a punto de lanzar «Phantis» y «Freddy Hardest», Dinamic demostraba lo que era capaz de hacer con aquellos exiguos 8 bits.

¿QuÉ He HeCHo yO PaRa MeReCeR EsTo?

Mucha gente se cuestiona si merece la pena adquirir un Pentium con la tecnología MMX, ahora que tan cerca se encuentran ya los tan esperados Pentium II. ¿Qué ventajas ofrece sobre los Pentium normales? ¿De verdad hay una diferencia tan grande? **Gerard Masnou Juliá** ha plasmado sus reflexiones y opiniones en papel y aquí nos las ofrece.

Coincidiendo con la aparición de la tecnología MMX me gustaría dar mi opinión sobre el tema.
La primera cuestión que no para de dar vueltas en mi cabeza es: ¿son tan abismales las diferencias entre un juego que posee la tecnología MMX y otro que no? Hemos visto en varias ocasiones cómo un juego que prometía ser el no va más en tecnología 3D, al final se ha quedado en un juego "normalito". Un ejemplo práctico: ¿Qué programa consigue un mejor entorno tridimensional, el súper-anunciando «Pod» (MMX) o el increíble «Screamer 2»? Yo lo tengo claro; «Screamer 2» gana. ¿Hay algún arcade en SVGA más fino y rápido que «MDK»? La respuesta es no y ¡Oh, sorpresa! ¡«MDK» no utiliza tecnología MMX! y a pesar de eso, es increíblemente suave, incluso con la pantalla abarrotada.
No creo que sea factible adquirir esa tecnología, ya que tendrá una vida muy corta ya que, ¿qué será de MMX cuando dentro de poco aparezcan los flamantes Pentium II?
De todas estas afirmaciones sólo se puede sacar una conclusión: el trabajo de programación está por encima de todos los factores tecnológicos.
Un juego bien programado correrá casí igual en un Pentium 90, que en un 166, ya que muy pocos son los títulos que aprovechan al 100% las posibilidades del Pentium.
Prefiero disfrutar con juegos tipo «MDK» en mi Pentium a 166, a comprarme un ordenador con MMX, que me cuesta más de doscientas mil pesetas.

Parece que **Gerardo** lo tiene muy claro pero, ¿seguirá igual de decidido cuando llegue el Pentium II y los juegos preparados para él? Ya veremos...
Como siempre, podéis mandar vuestras opiniones y/o quejas a la siguiente dirección:

MICROMANÍA
C/ De Los Ciruelos, 4. San Sebastián de los Reyes. 28700 Madrid.
No olvidéis indicar en el sobre la reseña
EL SECTOR CRÍTICO.
También podéis mandar un e-mail al siguiente buzón: **sectorcritico.micromania@hobbypress.es**



PUBLICIDAD

Muchas y variadas imágenes han desfilado por esta sección, pero ninguna ha resultado tan realista como la que ha sido elegida este mes.
Desde luego, parece obvio que el que elaboró esta "macabra" puesta en escena no era nigún aficionado; la sensación que produce el hecho de sólo mirarlo, así lo prueba. Hay veces que en su afán de llamar la atención recurren a imágenes que pueden herir la sensibilidad de mucha personas, como lo puede parecer el hecho de tener un joystick literalmente "cosido" a la mano. Así es como los chicos de SCi quieren llamar la atención haciendo notar el grado de adicción que provoca «Swiv 3D».

ESPECIFICACIONES TÉCNICAS

DE LOS PROGRAMAS PARA PC COMENTADOS EN ESTE NÚMERO DE MICROMANÍA

JUEGO	DISPONIBLE	CPU MÍNIMA	CPU RECOM.	RAM	DISCO DURO	T. VÍDEO	CD-ROM	CONTROL	SONIDO	MULTIJUGADOR	OTROS
3D ULTRA MINIGOLF	CD (WIN 95)	486DX2/66	PENTIUM/100	8 MB	12 MB	SVGA	DOBLE	RATÓN	SB	NO	------------------
ARCHIMEDEAN DINASTY	CD	486DX4/100	PENTIUM/90	8 MB (16 MB RECOM.)	35 MB	SVGA	DOBLE	RAT, TECL, JOY	SB	NO	COMP. WIN95
BLOOD	CD	PENTIUM/75	PENTIUM/133	16 MB	75 MB	VGA/SVGA	DOBLE	RAT, TECL, JOY	SB, GR	TODAS	COMP. WIN95
EVIDENCE	CD(WIN95, DOS)	486DX2/66	PENTIUM/100	8 MB	25 MB	SVGA	DOBLE	RATÓN	SB	NO	------------------
FORMULA 1	CD (WIN 95)	PENTIUM/100	PENTIUM/133	16 MB (4 MB VIDEO)	47 MB	SVGA DIRECT 3D	DOBLE	TECL, JOY, VOL	DIRECTX COMP.	NO	3Dfx,VERITE
JACK NICKLAUS 4	CD (WIN 95)	PENTIUM/90	PENTIUM/120	16 MB	180 MB	SVGA	DOBLE	RATÓN, TECL	DIRECTX COMP.	TODAS	DIRECTX
LOMAX	CD (WIN 95)	PENTIUM/75	PENTIUM/90	16 MB	NADA	SVGA	DOBLE	TECL, JOY, PAD	SB	NO	DIRECTX
PRO PINBALL. TIMESHOCK!	CD(WIN95, DOS)	PENTIUM/60	PENTIUM/166	8 MB (16 MB RECOM.)	20 MB	SVGA	DOBLE	RATÓN, TECL	SB	NO	------------------
RIOT	CD(WIN95, DOS)	PENTIUM/100	PENTIUM/166	8 MB (16 MB RECOM.)	3 - 59 MB	SVGA	CUADRUP.	TECLADO	SB, GR, RL	RED	------------------
STAR TREK GENERATIONS	CD (WIN95)	PENTIUM/90	PENTIUM/166	16 MB (32 MB RECOM.)	10 - 400 MB	SVGA 2 MB	CUADRUP.	RATÓN, TECL	DIRECTX COMP.	NO	------------------
STRIKE POINT. THE HEX...	CD	PENTIUM/90	PENTIUM/133	8 MB	25 MB	VGA/SVGA	DOBLE	TECL, JOY	SB	MODEM, SERIE	------------------
THE PANDORA DIRECTIVE	CD (DOS)	486 DX2/66	PENTIUM/100	8 MB (16 MB RECOM.)	10 - 20 MB	SVGA	DOBLE	RATÓN	SB, GR, RL, AD	NO	------------------
TOM CLANCY SSN	CD (WIN 95)	PENTIUM/60	PENTIUM/120	8 MB (16 MB RECOM.)	10 - 40 MB	SVGA	DOBLE	RAT, TECL, JOY	DIRECTX COMP.	NO	------------------
UEFA CHAMPIONS LEAGUE	CD	PENTIUM/75	PENTIUM/120	8 MB (16 MB RECOM.)	52 - 67 MB	SVGA (VESA)	DOBLE.	TECL, JOY, PAD	SB	NO	3Dfx, MYSTYQ.
WIPEOUT 2097	CD (WIN95)	PENTIUM/133	PENTIUM/166	16 MB	60 MB	SVGA	DOBLE	RAT, TECL, JOY	DIRECTX COMP.	NO	ACEL. 3D

(*) **SONIDO:** AD-ADLIB, SB-SOUND BLASTER, RL-ROLAND, GR-GRAVIS ULTRASOUND, MIDI-TARJETAS MIDI

micro manía

Sólo para adictos



Aaron Powell